ps2 xbox gc psone psp gba ds xbox360 ps3 wii

PSX EXTREME

7.99 Największy w P o konsolach
w tym 7% VAT

Sierpień'06

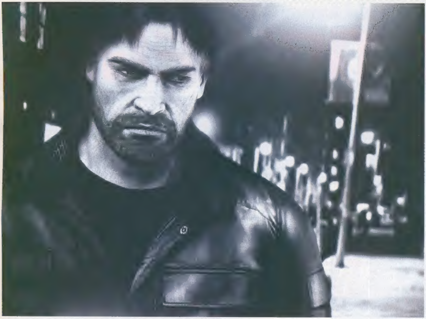
108

- Shinobido: Way of the Ninja
- Tekken: Dark Resurrection
- Valkyrie Profile: Silmeria
- Need for Speed Carbon
- Naruto: Ultimate Ninja
- Sensible Soccer 2006
- Super Dragon Ball Z
- MicroMachines V4
- Forbidden Siren 2
- Over the Hedge
- Rogue Galaxy
- Suikoden V
- FlatOut 2

SPLINTER CELL Double Agent

EXTREME PARTY 5 - ZAPRASZAMY WSZYSTKICH NA ZLOT! PUBLICYSTYKA: GRA EXTREME - ZG[RED.]ZI W GRZE WIDEO POWSTAJĄCEJ POD OKIEM WAJPERA! * BUDŻETÓWKA - PRAWIE JAK GRA * OD GRACZA DLA GRACZY: PRZEŁOMOWE POMYSŁY W GRACH WIDEO * Z*EB TO SAM - CZYLI JAK ZEPSUĆ Z PREMEDYTACJĄ SWOJĄ PS2

INDEX 340898 ● ISSN 1429-172X
PSX Extreme
www.psxextreme.pl
9 771429 172043 08



PSX EXTREME
SPLINTER CELL Double Agent

Okładka: Splinter Cell: DA (Ubisoft)

◄◄ Fisher bardziej ludzki, kroczący między tragicznymi wydarzeniami i własnym dramatem. A Ściera mówi, że wygląda jak George Clooney.

SIERPIEŃ 2006/PE#108

Hardkor

BUDŻETÓWKA - PRAWIE JAK GRA 68
EX-RAY 70
GRA EXTREME - RAPORT #1 69
GRACZPOSPOLITA 67
MUZYKA GRACZA 75
OD GRACZA DLA GRACZY 72
OKIEM MANIAKA 71
SZARA STREFA 66
TO BYŁO GRANE 76
Z*EB TO SAM! 78
ZAPRASZAMY DO REKLAMY 74

PLAYTESTY

B-BOY 8
NEED FOR SPEED CARBON 20
ROGUE GALAXY 26
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT 22
VALKYRIE PROFILE: SILMERIA 24

OPISY

RADIATA STORIES 83
SOUL CALIBUR 3 81

INNE

LIGA PLAYSTATION 9
SZCZURY CZY ŻELKI? 37

KONKURSY

HC ROOM 93
KONKURS COSPLAYOWY - ROZWIĄZANIE 82
TELEXTREME 80, 84
TURNIEJ GRAN TURISMO 4 84
WYTĘŻ WZROK 90
REGION DVD 94

» Organizacja pracy w redakcji w okresie urlopowo-wakacyjnym to prawdziwy czeski film. Wydarzenia ostatnich dwóch dni przed deadline'em tego numeru nakreśliły historię na potrzeby kolejnego artykułu z serii Fight Club. Nie, Myszaq, to nie będzie o Tobie - Twój przekręt był tylko małym epizodem (jak nie będzie tych "Opowieści Skrypty" za miesiąc, to...). Nie, Mazzi, to też nie o Tobie (na 2 godziny przed wylotem do USA kończyć jeszcze "Od Gracza dla Graczy"?). Senti? Nie, to też nie o Tobie (ten telefon, co mi podałeś, to jest na pogotowie! Sic!). HIV, wszystkiego naj z okazji urodzin, które wypadły w sam deadline (coś Ci nie poszło to pisanie). Najlepszy numer odwalił jednak Mutti - na 7 godzin przed wylotem do Pragi na prezentację NfS Carbon dostał "zawału oka" od grania i pisania non stop, więc Kali, z nieważnymi dokumentami i - jak się okazało - bez pieniędzy, wstał od biurka i pojechał. Ot tak. Rispekt! Wszystko skończyło się jak w filmie z Jamesem Bondem, czyli co do sekundy i z happy endem. Tekst pisany w pociągu wlaliśmy na strony (korekta? Jaka korekta?), a drukarnia wypluła po kilku godzinach gotowe już numery PE, które właśnie trzymasz, drogi Czytelniku, w swoich dłoniach (oby). To właśnie PSX Extreme - dowodzimy, że wszystko jest możliwe i na czas! Po raz 108-my.

Ja mam nadzieję, że na zbliżającym się Extreme Party obędzie się bez takich niespodzianek i incydentów. A to nie mówiłem? Na dwa dni przed EP5 jedziemy wynajętym autokarem na targi Games Convention do Lipska. 30 chłopa (nowy rekord)! To może się różnie skończyć, tym bardziej że zamierzamy nakręcić relację wideo. Takie są plany, a co w nowym numerze? Mamy dla Was komplet najlepszych materiałów, jakie udało się zdobyć w ostatnim czasie, wraz z tematem z coveru - Splinter Cell: Double Agent, które przetestowaliśmy w wersji na PS2 (!). PE#108 przyświeca piąty Suikoden ze swoimi 108-ma Gwiazdami Przeznaczenia - ten RPG został również najlepszym tytułem numeru oraz posłużył jako temat do dyskusji na temat dwóch szkół RPG, japońskiej i amerykańskiej. Poza tym w numerze każdy znajdzie coś dla siebie: ciekawe playtesty, sporo recenzji i publicystyki, raport z powstawania gry o zg(Red.)ach, komiksy, plakaty oraz zaproszenie na Extreme Party 5. Mało? Ha, wkrótce szykuje się coś ekstra (Poradnik 9 również, za jakieś kilkanaście dni). Sami zobaczycie. Nie rozpisuję się i żegnam, przypominając na koniec, że następny numer pojawi się już w normalnym dla nas terminie, czyli 20-go sierpnia. ☐ [ściera]

recenzje

PlayStation 2

ARMORED CORE: LAST RAVEN 53
FLATOUT 2 46
FORBIDDEN SIREN 2 44
METAL SLUG 48
MICROMACHINES V4 55
NARUTO: ULTIMATE NINJA 42
OVER THE HEDGE 41
PIRATES OF THE CARIBBEAN: LEGEND OF JACK SPARROW 54
SENSIBLE SOCCER 2006 30
SHINOBIDO: WAY OF THE NINJA 32
STEAMBOT CHRONICLES 43
SUIKODEN V 34
SUPER DRAGON BALL Z 40

Xbox

FLATOUT 2 46
OVER THE HEDGE 41
SENSIBLE SOCCER 2006 30

GameCube

OVER THE HEDGE 41

Xbox 360

MOTOGP '06 39
OVER G FIGHTERS 38

POCKET

GBA, Dual Screen, PSP

ATV: QUAD FRENZY 61
BIG BRAIN ACADEMY 60
JUICED: ELIMINATOR 65
MICROMACHINES V4 62
MONSTER TRUCKS DS 61
NINTENDO TOUCH GOLF BIRDIE CHALLENGE 61
POLARIUM ADVANCE 62
PUYO POP FEVER 61
TALKMAN 64
TAMAGOTCHI CONNEXION: CORNER SHOP 64
TEKKEN: DARK RESURRECTION 63
TENCHU: TIME OF THE ASSASSINS 65
TOMB RAIDER: LEGEND 65
WORLD TOUR SOCCER 2 62
DS LITE - 3 MIESIĄCE PÓ•NIEJ 60
HANDHELDY NA E3 CZ.2 56

Pila

CO NOWEGO?

SSANIE NA EKRANIE

Wraz z nadejściem pierwszego przedstawiciela Nowej Generacji - Xboxa 360 pod koniec zeszłego roku - stanęliśmy na progu nowej ery. Nie zamierzam odkrywać tu Ameryki w temacie mocy nowych konsol oraz ich postępu technologicznego, ale mam na myśli pewien ściśle określony kierunek, który do tej pory nieśmiało kiełkował, aby teraz i w najbliższych miesiącach/latach rozkwitnąć z pełną mocą. Jest na niego kilka nazw - wszystko zależy od tego, w który kąt piaskownicy zajrzymy, ale ogólnie chodzi o jedno: dostarczanie Graczom rozmaitych treści i produktów za pośrednictwem sieci.

Raczkowania w tym temacie byliśmy świadkami jeszcze za czasów Xboxa i PlayStation 2. Ten pierwszy, dzięki rewelacyjnemu Xbox Live wszedł ostro na salony i brylował, dostarczając Graczom bonusów do ich ukochanych tytułów i przedłużając ich żywotność. PlayStation 2 była mocno pokrzywdzona: po pierwsze "dzięki" kulejącej usłudze, jaką Sony przygotowało dla posiadaczy Czarnulek, po drugie z racji oczywistych braków sprzętowych: żeby ściągać, trzeba mieć na co. Oficjalny HDD nigdy nie pojawił się w Europie, ciężko więc było oczekiwać konkretnych dodatków do ściągania, skoro jedynym nośnikiem pamięci dla europejskiego Gracza pozostawała 8-megowa karta pamięci. Stany Zjednoczone, mimo wprowadzenia dysku twardego wraz z Final Fantasy XI, także jakoś nie zachłysnęły się jego możliwościami - bo żeby się zachłysnąć, trzeba mieć czym (nie wspominam o wszelakiej maści "hakierach"), a dodatków było jak na lekarstwo. Nintendo przyglądało się działaniom konkurencji z boku, stojąc jeszcze wtedy na pozycji "online jest be i Gracze tego nie chcą".

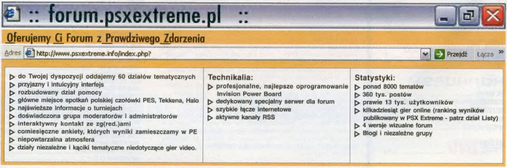
Tyle historii - w sumie niedalekiej, ale jakże odmiennej od tego co właśnie się rozwija i zalewać nas będzie przez kolejne lata. Pierwsze uderzenie nadeszło z oczekiwanego kierunku - Xbox Live spuchnęło do rozmiarów, jakie zaskoczyły chyba każdego. Arcade, Marketplace, różne rodzaje mediów i gadżetów, ale wraz z nimi także odwieczny problem: płatności. Microsoft Points czyli "sieciowa waluta" to bardzo sprytne, psychologiczne zagranie: nie wydajemy prawdziwej kasy, więc automatycznie mniej nas to boli, za kilka dolców dostajemy kilkaset punktów, czyli mało płacimy, dużo dostajemy, a same zakupy czegokolwiek to wciśnięcie jednego buttona. Darmowe dema i trailery gier są mocnym narzędziem marketingowym, więc póki co mamy je za darmo (nigdy nie wiadomo co przyniesie przyszłość). Cała reszta, służąca indywidualizacji czy zaspokajaniu naszego ego i gustów, już kosztuje i to czasami słono: począwszy od logosów, tapet do dashboarda, przez gry Arcade i dodatki do pełnych, rynkowych produkcji w postaci nowych trybów rozgrywki, aren, broni, itp. Sam proces zakupu określany jest jako "Mikropłatności" - ale do jakiej wartości jest to faktycznie mikro? Jaka jest górna granica, kto ją ustala i ile można żądać za - de facto - niepotrzebne do szczęścia bajery? Coraz częściej słychać głosy niezadowolenia ze strony Graczy za wygórowane ceny na Marketplace. Największe "afery" ostatnich dni to m.in. plotka (na szczęście nieprawdziwa) o dodatkowej płatności za tryb multiplayer w Lumines Live - gra kosztować ma 1200 MSP. Takiej samej ceny (równej 15$ lub 18 euro) żąda sobie Ubisoft za pakiet do Ghost Recon Advanced Warfighter, wśród których mamy m.in. nowe bronie, skiny dla postaci, 4 misje co-op i stare mapy ze zmienioną porą dnia. "Zdzierstwo" - taka opinia najczęściej powtarzała się w Sieci po premierze bonusa - i to z ust bogatszych narodów niż nasze. Czy 50-70 złotych za takowe bajery to wciąż "mikropłatności"? Natomiast prawdziwą ikoną absurdu, często przytaczaną w dyskusjach, została zbroja dla konia w Oblivion. Za zlepek kilku tekstur musimy wybulić 200 MSP. To najdobitniej uświadamia nam, jakie możliwości zarobkowania daje twórcom sieciowa dystrybucja wszelakich treści. Dlaczego musimy płacić za coś, co równie dobrze mogło być w grze od początku? Czy z pełną premedytacją pominięto ten detal (jakie jeszcze?), żeby później na tym zarobić? Dlaczego nie tak dawno całe pakiety map i trybów gry mogliśmy dostawać za darmo (Xbox), a teraz musimy płacić za każdy drobiazg? I w końcu: dlaczego zawsze musimy kupić więcej MSP niż jest nam potrzebne (ceny na Marketplace nigdy nie są równe pakietom MSP jakie można nabyć)?

Oczywiście łatwo kopać pionierów, bo Microsoft jako jedyny działa już aktywnie na tym rynku. Ciekawe jak zachowa się Sony, które od dawna zapowiada darmowe korzystanie ze swej usługi, ale jakoś nikt do końca nie wie, co dokładnie mają na myśli. W Sieci można znaleźć opinie, że mając już wysoki abonament roczny za Xbox Live Gold nie powinno żądać się dodatkowej kasy za treści na Marketplace. A jeśli Sony pójdzie w drugą stronę i darmową usługę okupimy opłatami za wszystko co możliwe? Chyba nikt nie wierzy, że tytuły z PSXa (jeśli dostaniemy możliwość ich downloadu) będą za darmo? Poza tym zawsze łatwiej będzie im pójść przetartym szlakiem, na zasadzie "skoro inni to robią, to czemu my nie?" - jeśli nie na początku, to za jakiś czas. Nawet konserwatywne Nintendo wskoczyło do pociągu z napisem "Online", mało tego - w tym konkretnym temacie stara się dotrzymać kroku konkurencji, mimo, że w przypadku hardware im na tym nie zależało. WiiConnect24 czyli połączenie z siecią 24h/dobę plus oficjalna zapowiedź Virtual Console - "sklepu" m.in. z demami, grami online i nintendowym oldschoolem - jest tego najlepszym przykładem. I możecie być pewni, że za darmo tego nie dostaniecie.

Tylko głupi nie schyliłby się po pieniądze, które leżą na ulicy - skoro są chętni do płacenia, znajdą się dostawcy towaru, popyt kształtuje podaż. A to dopiero czubek góry lodowej - powoli jesteśmy oswajani z nadejściem prawdziwej rewolucji (pytanie tylko podczas której generacji ona nastąpi). Na horyzoncie majaczy bowiem raczej nieuchronna wizja wyparcia fizycznych nośników przez dystrybucję sieciową gier, o czym nie tak dawno mówił sam Bill Gates. A wtedy będziemy mieli okazję poznać Makropłatności. ☐ [butcher]

NAJBLIŻSZE PREMIERY PAL

Lord of the Rings: tBfME II	X360	EA	14/07/2006
Prey	X360	2K Games	14/07/2006
And 1 Streetball	PS2	Ubisoft	28/07/2006
Monster House	PS2, GC, DS	THQ	04/08/2006
Panzer Elite Action: Fields of Glory	PS2	Jowood	04/08/2006
SingStar Anthems	PS2	SCEE	04/08/2006
Crusty Demons	PS2	Deep Silver	18/08/2006
Jaws Unleashed	PS2, Xbox	Majesco Ent.	18/08/2006
Let's Make a Soccer Team!	PS2	SEGA Europe	25/08/2006
ProStroke Golf: World Tour 2007	PS2, Xbox, PSP	Oxygen Int.	25/08/2006
Spinout	PS2, PSP	Ghostlight	25/08/2006



:: forum.psxextreme.pl ::

Oferujemy Ci Forum z Prawdziwego Zdarzenia

Adres http://www.psxextreme.info/index.php?

- do Twojej dyspozycji oddajemy 60 działów tematycznych
- przyjazny i intuicyjny interfejs
- rozbudowany dział pomocy
- główne miejsce spotkań polskiej czołówki PES, Tekkena, Halo
- najświeższe informacje o turniejach
- doświadczona grupa moderatorów i administratorów
- interaktywny kontakt ze zg(red.)ami
- comiesięczne ankiety, których wyniki zamieszczamy w PE
- niepowtarzalna atmosfera
- działy niezależne i kąciki tematyczne niedotyczące gier video.

Technikalia:
- profesjonalne, najlepsze oprogramowanie Invision Power Board
- dedykowany specjalny serwer dla forum
- szybkie łącze internetowe
- aktywne kanały RSS

Statystyki:
- ponad 8000 tematów
- 360 tys. postów
- prawie 13 tys. użytkowników
- kilkadziesiąt gier online (ranking wyników publikowany w PSX Extreme - patrz dział Listy)
- 4 wersje wizualne forum
- Blogi i niezależne grupy

ohayo Nippon

czyli fakty i plotki z Japonii

Witam po raz kolejny. Dla tych, którzy się do tej pory nie zanudzili na śmierć czytając te wszystkie pierduty z Kraju Kompotu z Wiśni, mam garść nowych faktów i plotek. Zapraszam do lektury.

Nintendo szaleje ze specjalnymi wersjami swoich konsolek DS. Już na dniach w Japonii pojawi się specjalna edycja DS-a - Pikachu Lite. Uwaga, konsolek będzie tylko 150! Dodatkowo będzie ona dostępna jedynie dla członków Pokemon Daisuke Club (klub Kocham Pokemony).

24 sierpnia na sklepowe półki trafi (w zdecydowanie większej ilości) Final Fantasy III Crystal Edition Nintendo DS Lite. Każda konsolka będzie miała swój indywidualny numer, a na obudowie znajdą się wizerunki 4 głównych postaci z gry. Cena zestawu (konsolka + gra) to 22.780 jenów. Natomiast 2 września pojawi się czarne Jet Black Nintendo DS Lite w cenie 16800 jenów.

KONAMI przygotowało japońskim maniakom serii Silent Hill nie lada prezent. 8 lipca pojawił się specjalny zestaw Silent Hill Complete Set na PS2 w cenie zaledwie 7.749 jenów (średnia cena gry na PS2). W skład zestawu weszły: Silent Hill (PSX), peesdwójkowe Silent Hill 2: Restless Dreams, Silent Hill 3, Silent Hill 4: The Room, 5 pocztówek Silent Hill oraz plakat filmu Silent Hill.

TOP 10 najlepiej sprzedających się gier - według Dengeki.

電擊

Lp. Tytuł	Wydawca	Platforma
1. New Super Mario Bros.	Nintendo	NDS
2. Xenosaga Episode III	Bandai Namco	PS2
3. Tekken: Dark Resurrection	Bandai Namco	PSP
4. Motto Nou wo kitaeru Otona no DS Training	Nintendo	NDS
5. Rockman EXE	Capcom	NDS
6. Nou wo kitaeru Otona no DS Training	Nintendo	NDS
7. Chu Dragon Ball Z	Bandai Namco	PS2
8. Olde yo Doubutsu no Mori	Nintendo	NDS
9. World Soccer Winning Eleven 10	Konami	PS2
10. Eigo ga Nigate na Otona no DS Training	Nintendo	NDS

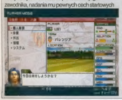
Olde yo Doubutsu no Mori (8)

Gra znana bardziej pod angielskim tytułem Animal Crossing: Wild World. OyDnM jest jedną z pierwszych gier online na NDS. Dzięki tej opcji możemy odwiedzać wioski innych Graczy z całego Świata.

IMPORT World Football Climax

■ **Developer:** Sega **Gatunek:** sportowa **Platforma:** PlayStation 2

World Football Climax to całkiem miła piłeczka od Segi, oferująca nam takie standardowe tryby, jak mecz towarzyski, liga i rozgrywki pucharowe czy tam inne kamiaki. Siłą gry jest fakt, że jest ona dość PES-opodobna, więc Gracz szybko wdraża się w system. Graficznie WFC odstaje od produktu Konami, ale nie to jest najważniejsze. Najistotniejszy jest gameplay, a ten jest bardzo zbliżony do tego z PES-a, a do tego wzbogacono go o kilka nowinek w stylu pojedynków 1 na 1 czy możliwości wybierania np. różnych wariantów taktycznych rozgrywania rzutów wolnych.



Esencją WFC jest tryb kariery (ten sam patent pojawił się chociażby w Jikkyo World Soccer Winning Eleven 2000 od Konami Osaka). Zabawę zaczynamy od stworzenia postaci swojego zawodnika, nadania mu pewnych cech startowych i wybrania któregoś z drugoligowych klubów, w którym zacznie swoją piłkarską karierę. Nasza aktywność w głównym menu tego trybu polega na wybieraniu pomiędzy dobrowolnym dodatkowym treningiem któregoś parametru naszego zawodnika (od czasu do czasu jest to boiskowa minigierka, w innym przypadku jedynie ciąg wyskakujących liczb), wizytą u któregoś z lekarzy lub relaksem w domu, wyjściem na miasto z kumplami z drużyny lub naszą dziewczyną (no ba! Toż to podstawa w każdym Story Mode; naszą wybrankę możemy obdarowywać różnymi prezentami, zakupionymi za ciężko zarobione na boisku pieniądze), przeglądnąć statystyki i terminarze oraz zapisać lub opuścić grę. Tryb ten podzielony jest na sezony, przy starcie każdego kolejnego wybieramy poziom trudności naszych przeciwników (Easy, Normal i Hard) - od tego zależy, z jakiej klasy drużynami zagramy całe (a nawet nie!)... pięć spotkań w sezonie! Niestety, to największy ból tego trybu - kilka spotkań na sezon, i to przeważnie od 50. czy 70. minuty. Lipa i zero wczuwki. Pozostaje solidnie ćwiczyć na treningach i strzelać bramki w nielicznych spotkaniach, a na pewno po jednym sezonie upomną się o Was największe kluby świata.

World Football Climax nie jest li tylko kolejną piłką kopaną. Jest to pozycja warta uwagi - pojawiają się głosy, że większej nawet niż FIFA. ☐ [Loki]

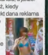
Ocena: 7+

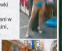
Microsoft Japan podczas Jump Super Game Tour, odbywającego się w dniach 26.VII-26.VIII w pięciu japońskich miastach, zaprezentuje tamtejszej publiczności RPG Blue Dragon ze stajni Mistwalkera dla konsoli Xbox 360.

Wszystko co piękne, nie trwa długo - można by powiedzieć po tym, jak Square Enix ogłosiło zamknięcie serwerów dedykowanych strzelaninie średnich lotów - Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII. Serwery "zamilkną" z dniem 29 września tego roku i od tego momentu gra będzie grywalna tylko w trybie offline.

Lubisz Mariana? Jesteś ostatnią niedołęgą, której nieobce są skaleczenia? To jest produkt dla Ciebie! Plastry CareLeaves od firmy Nichiban! Wodoodporne plasterki z wizerunkiem Mario, Luigiego, Wario, Donkey Konga i innych fajansiarzy ze stajni Big N świetnie nadają się do zaklejania ran powstałych podczas zeskakiwania ze skrzynek.

Szefostwo Xbox Japan nie ma powodów do zadowolenia. O ile na całym globie Xbox360 sprzedaje się bardzo dobrze, tak w Japonii zdaje się nie działać zasada "pojawiliśmy się wcześniej, opanujemy rynek, pokonamy konkurencję". Xbox 360 nadal nie zdobył zaufania japońskich Graczy, a na każde tysiąc sprzedanych konsol Microsoftu przypada ok. 12,5 tysiąca PlayStation 2.





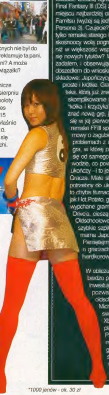
Reklama dźwignią handlu, a jakże! Miło jest jednakowoż, kiedy wiadomo, jaki produkt dana reklama przedstawia. Ale nie w Japonii... Ot, choćby w tokijskiej dzielnicy Ueno, gdzie przed jednym z centrów rozrywki elektronicznej pojawiła się pani w niebieskim bikini, zajadająca się kałamamicą. Od razu pojawił się tłum panów z aparatami, ale do cholery, nikt z obecnych nie był do końca pewien, co reklamuje ta pani. Kałamamicę? Bikini? A może sznurek do snopowiązałki?

Japońskie linie lotnicze JAL uruchomią w sierpniu trzy specjalne samoloty Tamagotchi na okres wakacji Obon (13-15 sierpnia). W tym właśnie okresie przypada 10. rocznica ukazania się słynnego Tamagotchi. W środku trzech ozdobionych wizerunkami stworków samolotów JAL, na małych pasażerów będą czekały specjalne zagłówki, kubki i inne pierduty z postaciami związanymi z produktem Bandai. Na pokładzie, wśród innych stacji, znajdzie się też specjalny kanał Tamagotchi.

Wszystkim miłośnikom tytułów dziwnych polecam tym razem Super Galdelic Hour od Enixa. To multiplayerowa gierka, w której sterujemy jedną z czterech panienek wyposażonych w duże pupy i takież same piersi. Żeby nie było za normalnie, panienki biegają w dziecięcych ubrankach-misiach - takie Teletubisie dla starszych. A konkurencje jak najbardziej normalne, chociażby obijanie gęby kremowymi tortami, czy też jak najbardziej klasyczna wersja sumo, czyli wypychanie się z areny za pomocą tyłków. Ogólnie normalnie.

I to byłoby na tyle. Miłej drugiej połowy wakacji! ☐

Loki



ECHA TOKYO

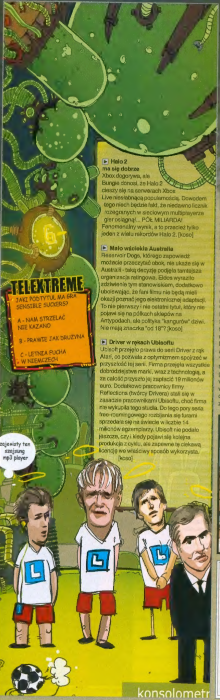
W tym miesiącu nawet w Japonii działo się niewiele. Famitsu, które do tej pory często poruszało temat gier next-genowych, zajęło się głównie starymi konsolami i szeroko pojętym oldschoolem. No właśnie, oldschool. Temat, wydawałoby się, oklepany, niemniej nie wiem, czy zdajecie sobie sprawę ze skali tego zjawiska tutaj, w kraju gdzie nawet ubikacje mają "więcej mocy obliczeniowej", niż stary SNES.

Japan oldschool

W Polsce grono zapaleńców podobnych Kosowi czy HIVowi, którzy odpalają raz na jakiś czas oldschoolowe gry, jest stosunkowo niewielkie. Japonia to już zupełnie inna bajka. Wizyta w kilku sklepach na Akihabarze od razu nam to uświadamia. Zarówno na komórki, jak i na handheldy wychodzi coraz więcej odświeżonych tytułów z poprzednich generacji konsol. Niektóre serie ciągną się w nieskończoność, wypluwając na rynek co jakiś czas swoją n-tą mutację, różniącą się chyba tylko obrazkiem na okładce. Zresztą ograny na milion sposobów Final Fantasy III (DS) ze SNES-a jest na 3. miejscu najbardziej oczekiwanych gier według Famitsu (wyżej są jedynie Final Fantasy XIII i Persona 3). Czujecie? Nie MGS4, nie Zelda: TP, tylko remake starego Finala. Co sprawia, że skośnoocy wolą pograć po raz kolejny w Finala, niż w większość wspaniale zapowiadających się nowych tytułów? Właśnie takie pytanie sobie zadałem, i obserwując zachowanie Graczy doszedłem do wniosku, że ten fenomen ma dwie składowe: Japończycy preferują gry, które są proste i krótkie. Gra prosta to dla Japończyka taka, którą już zna (ewentualnie jej skomplikowanie nie przebija Tetrisa lub "kółka i krzyżyka"). A jakim sposobem może znać nową grę, jak nie właśnie zagrywając się w jej pierwowzór? Wspomniany remake FFIII spełnia ten warunek - nie ma mowy o zagubieniu, nie ma mowy o problemach z ukończeniem. To jest nowa gra, w której przeciętny Japończyk czuje się od samego początku jak ryba w wodzie, co powoduje, że szybko ją ukończy - i to jest kolejny atut dla tutejszego Gracza. Małe skomplikowanie i krótki czas potrzebny do ukończenia są tu pożądane i to chyba tłumaczyłoby, czemu takie sklepy jak Hot Potato, gdzie mamy 2 piętra wypchane grami na SNES-a i Mega Drive'a, cieszą się takim powodzeniem. Oldschoolowe gry to najczęściej proste i szybkie szpile, które tata Japończyk i mama Japonka tak bardzo kochają. Pamiętajmy, że cały czas mówimy tu o graczach mainstreamowych, nie hardkorowcach.

W obliczu tej sytuacji nie dziwi już tak bardzo polityka Nintendo, które nie inwestuje w grafikę, zamiast tego pozwalając ściągać oldschoolowe pozycje na Wii. Microsoft również zauważył już swoją szansę w usłudze Xbox Live Arcade, a Sony planuje odpalanie gier z PSone na PSP. Oldschool, moi kochani, stał się jedną z gałęzi, na której teraz opiera się next-gen, przynajmniej w Japonii. Zabawne, prawda? ☐ [tap-chan]

*1000 jenów - ok. 30 zł



Halo 2 ma się dobrze
Xbox dogorywa, ale Bungie donosi, że Halo 2 cieszy się na serwerach Xbox Live niesłabnącą popularnością. Dowodem tego niech będzie fakt, że niedawno licznik rozegranych w sieciowym multiplayerze gier osiągnął... PÓŁ MILIARDA! Fenomenalny wynik, a to przecież tylko jeden z wielu rekordów Halo 2. [koso]

Mało wściekła Australia
Reservoir Dogs, którego zapowiedź możecie przeczytać obok, nie ukaże się w Australii - taką decyzję podjęła tamtejsza organizacja ratingowa. Eidos wyraziło zdziwienie tym stanowiskiem, dodatkowo ubolewając, że fani filmu nie będą mieli okazji poznać jego elektronicznej adaptacji. To nie pierwszy i nie ostatni tytuł, który nie pojawi się na półkach sklepów na Antypodach, ale polityka "kangurów" dziwi. Nie mają znaczka "od 18"? [koso]

Driver w rękach Ubisoftu
Ubisoft przejęło prawa do serii Driver z rąk Atari, co pozwala z optymizmem spojrzeć w przyszłość tej serii. Firma przejęła wszystkie dobrodziejstwa marki, wraz z technologią, a za całość przyszło jej zapłacić 19 milionów euro. Dodatkowo pracownicy firmy Reflections (twórcy Drivera) stali się w zasadzie pracownikami Ubisoftu, choć firma nie wykupiła tego studia. Do tego pory seria free-roamingowego rozbijania się furami sprzedała się na świecie w liczbie 14 milionów egzemplarzy. Ubisoft nie podało jeszcze, czy i kiedy pojawi się kolejna produkcja z cyklu, ale zapewne tę ciekawą licencję we właściwy sposób wykorzysta. [koso]

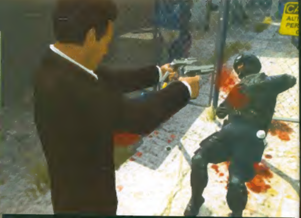
TELEXTREME

JAKI PODTYTUŁ MA GRA SENSIBLE SUCKERS?

A - NAM STRZELAĆ NIE KAZANO

B - PRAWIE JAK DRUŻYNA

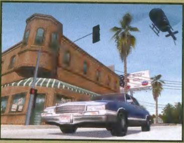
C - LETNIA FUCHA W NIEMCZECH



RESERVOIR DOGS

Wydawca: EIDOS **Developer:** SCI STUDIOS **Data wydania:** IV KWARTAŁ 2006

W świecie gier wideo nie ma świętości. Electronic Arts odświęciło wizerunek "Ojca Chrzestnego", serwując pozbawiony jakiejkolwiek magii klon GTA. Blisko absolutnej klęski było też Majesco ze swoją adaptacją genialnego "Taksówkarza", na szczęście projekt skasowano. Teraz za nie mniej kultowy film, bo debiut reżyserski Quentina Tarantino, bierze się SCI Entertainment do spółki z Volatile Games. I od razu widać, że zdanie o braku świętości ma w tym przypadku pełne uzasadnienie. Zapomnijcie o Quentinie Tarantino, wyrzućcie też z pamięci Harveya Keitela, Tima Rotha, Chrisa Penna i Steve'a Buscemi. Swego głosu i wizerunku zechciał użyczyć tylko filmowy Mr. Blonde, czyli Michael Madsen. Madsen udzielał się już w tej branży choćby przy okazji GTA3, Driv3r czy Narc, co nie zmienia faktu, iż jego sylwetka całej gry nie pociągnie. A gra, jak to przy adaptacjach filmów bywa, rozwinie wątki znane z "Wściekłych psów", na część z nich rzucając tym samym nowe światło. Dowiemy się m.in., w jaki sposób uciekł Mr. Blonde oraz gdzie Mr. Pink ukrył diamenty. Jak podają autorzy, weźmiemy udział w 10 misjach w konwencji shootera TPP i 6 misjach samochodowych. Zaprezentowane materiały dały nam na razie wyobrażenie o pierwszej składowej. Spory nacisk będzie położony na branie zakładników i zmuszanie w ten sposób innych osób do poddania się.



O ile cywile ustąpią bez jakiegoś gdakania, tak żywa tarcza w naszych rękach nie zrobi wrażenia na policjantach... chyba że ową tarczę nieco obijemy - wówczas gliniarze mięknął i odkładają broń. W ten sam sposób można ich szantażować, by np. odblokowali zamknięte drzwi. Gdy już przyjdzie nam uczestniczyć w strzelaninie, nieodzowne okaże się korzystanie z osłon terenu. Co ciekawe, podobno grę będzie można ukończyć bez oddania choćby jednego strzału czy zabicia kogokolwiek. Jakoś nie chce mi się wierzyć.

Całość póki co przypomina do bólu standardowego shootera TPP (plus sekwencje samochodowe, również bez rewelacji). Nie ufam developerom i nie sądzę, by byli w stanie przenieść mocny klimat filmu do świata gry wideo, nie wspominając już o fakcie, iż zupełnie inaczej zabrzmią dialogi, gdy nie będą ich wypowiadać aktorzy z pierwowzoru. Pod koniec roku przekonamy się, czy producent będzie w stanie sprawić nam miłą niespodziankę. ☐ [koso]

PIGUŁA

Głosy GTA4
Do mediów przeciekły informacje dotyczące kilku osób pracujących nad Grand Theft Auto 4. I wiadomo już, że scenariusz czwartej części gangsterskiego free-roamingu popełniają Dan Houser oraz James Worrall - i jest to bardzo dobra wiadomość, bo obaj panowie są twórcami skryptów do poprzednich trzech części. Druga para to voice-aktorzy - Lazlow Jones i Navid Khonsari. Pierwszy już użyczał swojego głosu w San Andreas i Liberty City Stories, drugi zaś udzielał się przy okazji wszystkich odsłon, a także Manhunta i Max Payne 2. Przypomnijmy, że premiera GTA4 przewidziana jest na 19 października przyszłego roku. [koso]

Sławom wszystko wolno
Rok temu Hideo Kojima powiedział: "PS3 będzie wielkim daniem, które je się tylko raz do roku, Xbox 360 będzie specjalnym posiłkiem jadanym w weekendy, a Revolution - posiłkiem, który je się codziennie". Niedawno Kojima zaktualizował swoją kulinarną metaforę, tym razem przenosząc ją na inny grunt. Stwierdził, że PS3 jest jak kino dla ludzi, którzy chcą obejrzeć film na wielkim ekranie z THX i dźwiękiem 5.1, nawet jeśli muszą za to dużo zapłacić. Z kolei Xbox 360 to DVD - nie wiesz, jaki film chcesz obejrzeć, więc idziesz do sklepu i sobie jakiś wybierasz. Wii natomiast to telewizor, kiedy nie wiesz, co chcesz oglądać, ale masz dużo do wyboru. Hm, to sobie Kojima pojechał... Ale nic dziwnego - wypowiedź padła w wywiadzie dla Official PlayStation Magazine. [koso]

Piła

(...) w całym kraju organizowane są imprezy z cyklu LIGA PlayStation. Już za niedługo ruszają eliminacje do Mistrzostw PES, które pozwolą jednemu z Was pojechać na finał do Irlandii. Żegna się z Wami kapitan Ścierrow i papuga Hifionzo.

PIRACI Z
KONSOLOWEJ DUSZY
07+
DALEKO DO MONOPOLOWEGO?
EJ, SPARROW, TY NIE CHLEJ TYLE, BO ZANIŻASZ ŚREDNIĄ OCEN TAKIMI GRAMI.
PLAYBOY

▶ PES po polsku!

Pro Evolution Soccer 6 w polskiej wersji językowej! Maciej Żurawski na okładce gry obok Adriano! Mateusz Borek i Roman Kołtoń jako komentatorzy! To nie są pobożne życzenia fanów najlepszej gry piłkarskiej świata - to wszystko dzieje się tu i teraz za sprawą Konami Digital Entertainment GmbH! Maciej Żurawski (Lech Poznań, Wisła Kraków, Celtic Glasgow) znajdzie się na okładce gry obok Adriano, który ozdobi pudełka we wszystkich światowych wydaniach PES6. Zlokalizowana wersja gry ukaże się na PlayStation 2 i PC, w których to wersjach w role komentatorów wcielą się Mateusz Borek (Polsat) i Roman Kołtoń (Przegląd Sportowy). Dystrybucją gry na terenie Polski zajmie się CD Projekt, który wyda PES 6 w III kwartale tego roku. Gra w wersji na PC kosztować będzie 129,90 zł natomiast na PS 2 - 199,90 zł. [butch]

▶ Mistrzostwa Polski PES5

Impreza ma na celu wyłonić Mistrza Polski, który pojedzie na Mistrzostwa Europy do Irlandii. Całość rozgrywek odbędzie się w drugiej połowie sierpnia a finał na początku września. Rozgrywki odbędą się w 6 miastach Polski: Katowice, Szczecin, Poznań, Wrocław, Kraków, Warszawa. Na mistrzostwa zaproszonych zostało wielu piłkarzy Orange Ekstraklasy a w fazie grupowej do wygrania będzie wiele niespodzianek, wśród nich m.in. PSP. Niestety, na dzień dzisiejszy (czyli w momencie gdy oddajemy magazyn do druku) nie ma jeszcze ustalonych dokładnych terminów rozgrywek. Regulamin i szczegóły turnieju zostaną opublikowane na specjalnej stronie poświęconej mistrzostwom: www.pes.gram.pl.

PLAYTEST

B-BOY PS2

Wydawca: SCEE **Developer:** FREESTYLEGAMES **Data wydania:** 9 SIERPIEŃ

Nie tak dawno Mazzi z Dżujem przebierali się w damskie szmatki przy okazji recenzji Rockstar Presents: Barbie Fantasy Riding Game... Nie, czekaj, cofnij. O tych babskich szmatkach mieliśmy nie wspominać na łamach magazynu, a i o inną grę chodziło - Flow: Urban Dance Uprising. Czas jednak na poważniejszą produkcję poruszającą sprawę breakdance'u. Noż symulator niemalże, a jego tytuł to B-Boy. Osoby zorientowane w temacie z pewnością z radością przyjmą wieść, że z developerami współpracował słynny b-boy Crazy Legs, co by zapewnić profesjonalne podejście do tematu. Dzięki temu mamy tutaj bardzo pokaźny układ ruchów - od sixstepu, toprock, march/indian stepu i salsy do przodu oraz tyłu, poprzez szaleńcze wywijańce (windmill, heli) na ziemi, do najróżniejszych freezów. Freezy rozwiązane są bardzo fajnie - musisz za pomocą gałki balansować po zaokrąglonym wskaźniku. Pięknie jest tutaj oddana sprawa zmęczenia i niemożliwości trzymania freeza w nieskończoność (wskaźnik z czasem zaczyna odchodzić od centralnej pozycji i ciężko jest go utrzymać). A o co biega? Ano o pojedynki między tancerzami - wychodzi dwóch ziomów na matę i naprzemiennie wykorzystuje swój czas na zaprezentowanie jak najbardziej spektakularnych akcji. Wszystkie manewry są ze sobą odpowiednio polinkowane (włącznie z klepaniem swoistych combosów), więc na Twojej głowie jest zaprezentowanie takiego układu ruchów, by nic się nie powtarzało, a sam układ zawierał w sobie szczególnie trudne ewolucje, do tego dobrane do rytmu. Dostępny jest tutaj potężny zestaw kilkudziesięciu postaci, sporo różnych miejscówek do tańczenia oraz różne tryby pojedynków - od zwykłego wykorzystania pełnego czasu w swojej rundzie, po wypełnianie określonych zadań. Trzeba też przyznać, że graficy spisali się bardzo dobrze - B-Boy nie tylko ładnie wygląda, ale wybija się wręcz fantastyczną animacją tancerzy. Jak na razie prezentuje się to całkiem przyjemnie, choć w otrzymanej wersji zablokowany był jeszcze tryb kariery, w którym to będziesz mógł m.in. organizować swoją własną ekipę i toczyć walki drużynami, niczym w dobrze znanym teledysku Run DMC vs. Jason Nevins "It's like that". Już wkrótce zobaczymy, czy będzie to tylko szybko nudząca się ciekawostka, czy faktycznie przyjemny szpil, który warto będzie postawić w swojej domowej biblioteczce. ☐ [kali]

Ocena wstępna: 6+

PIGUŁA

▶ Dante w drodze, Snake spóźniony

Wygląda na to, że Devil May Cry 3: Special Edition pojawi się jednak na naszym kontynencie! Data premiery PAL pojawiła się na kilku serwisach branżowych oraz na stronie angielskiej księgarni Amazon: Dante i Virgil zaatakują Europę 29 września.
Natomiast październik stał się nowym punktem docelowym Solid Snake'a w wypasionej wersji MGS3 o podtytule Subsistence (dostaniemy wersję 3xDVD). Fani serii na Starym Kontynencie ostrzyli sobie zęby na czerwcową premierę - niestety, Konami poleciało w kulki z niewiadomych powodów (lokalizacja?). [butch]

▶ To nie komputer

Pod koniec czerwca swój finał w Sądzie Cywilnym Walii i Anglii znalazła pięcioletnia wojna, jaką Sony toczyło z europejskimi służbami celnymi. Mówiąc dokładniej, wspomniane władze sądowe ostatecznie oddaliły apelację SCEE o uznanie PlayStation 2 za komputer, a nie konsolę, co pozwoliłoby koncernowi ubiegać się o zwrot opłat importowych za Czarnule sprowadzane na Stary Kontynent w latach 2001-2004. Sony w uzasadnieniu apelacji napisało, że chociaż PS2 jest reklamowane jako sprzęt do grania, jego inne możliwości - głównie obsługa CD i DVD - są tak samo ważne dla funkcjonalności, jak w przypadku komputera. Tiaaa... a Kopernik była kobietą. [butch]

▶ Kolejny mafioso

Jednym z tytułów osieroconych przez upadek Acclaim była mafijna opowieść, aspirująca do najbardziej wiarygodnej i realistycznej w tym temacie, jaka kiedykolwiek powstała. W końcu nie każdy developer

LIGA PLAYSTATION

W lipcu bieżącego roku ruszyła ogólnopolska Liga PlayStation – oficjalne zawody sponsorowane przez Sony, rozgrywane w wielu miastach na terenie kraju. Na ostatniej stronie okładki znajduje się terminarz. Zapraszam też do przeczytania relacji z katowickiej edycji Ligi.

Katowice, 6 lipca – parking przed Media Marktem Zaczęło się dość standardowo, czyli nikt nic nie wiedział. Czy zwalić to na słabą promocję imprezy, czy też nasze niedoinformowanie, tego również nie wiem:). O całej sprawie dowiedzieliśmy się na bibie dzień wcześniej, kiedy to jeden z uczestników stwierdził: „Wychodzę z domu, patrzę, a tam billboard - jakaś Liga PlayStation. Jutro przed Media Marktem. Idziemy? Może być niezłe kino". Projekt co prawda nie wywołał wielkiego entuzjazmu, lecz uznaliśmy go za warty rozpatrzenia. Sprawa okazała się jednak o tyle ciężka, że poszliśmy spać o piątej rano, wycieńczeni łupaniem w planszówki i bijatyki, do tego zbaniowani w stopniu utrudniającym ogólną koordynację działań. Rozmiar katastrofy zrozumieliśmy jednak dopiero, kiedy pomysłodawca zgotował nam pobudkę o 9 rano: po czterech godzinach snu, gnębiona przez szatańskiego kaca większość zawodników wycofała się z uczestnictwa. Ostała się tylko trójka największych zawodziańskich twardzieli, czyli Grosik, Bubu oraz ja. Ja również dogorywałem, więc miałem wystąpić jedynie w roli kierowcy zrzucającego nasz skromny desant na plac boju. Dopiero na miejscu zrozumieliśmy bezmiar naszego nieprzygotowania. Otóż należało sformować drużynę, która systemem pucharowym startowała w obowiązkowych konkurencjach: Tourist Trophy, Soul Calibur 3, Singstar 80s, WRC4 oraz na koniec World Tour Soccer na PSP. Gdy odczytane zostały konkurencje, miny mieliśmy nietęgie – praktycznie tylko w Calibura mogliśmy zawalczyć, gdyż pozostałych gier nikt wcześniej nie widział na oczy. Postanowiliśmy jednak mimo wszystko zapisać się, żeby zawalczyć ot tak, dla sportu. Bubu zapisał nas więc jako team „Kustosze", tym samym zostając jego kapitanem. Przed samymi zawodami było jeszcze trochę czasu na free fighty i treningi, toteż przechadzaliśmy się tu i ówdzie, sprawdzając co przygotowało Sony, oraz piorąc niekumatych łebków w Tekkena 5. A sam teren, trzeba przyznać, wywoływał pozytywne emocje. Dominowały niebiesko-białe barwy teamu rajdowego PlayStation, w których utrzymane były dmuchane namioty (dające choć trochę ochrony przed zabójczym skwarem, który już zaczynał prażyć z nieba). W tychże namiotach rozstawiono szereg stanowisk z promowanymi tytułami na PS2 oraz PSP. Do ciekawostek można zaliczyć Tekken: Dark Resurrection na przenośną konsolkę Sony oraz... rajdową Subarkę, która wraz z hostessami stanowiła przyjemną dekorację imprezy. Atmosferę wspomagali też grający całkiem niezłe kawałki DJ oraz niestrudzony zapowiadacz, informujący uczestników o zbliżających się eliminacjach itp. Podsumowując kwestię wizualno-organizacyjną, trzeba stwierdzić, że wszystko wyglądało i funkcjonowało jak trzeba, czego w tym miejscu gratuluję organizatorom. Spędzaliśmy więc czas całkiem przyjemnie, oczekując końca zapisów. Gdy ten wreszcie nastąpił, okazało się, że zgłosiło się ponad czterdzieści drużyn i że trzeba będzie przeprowadzić wstępne eliminacje w Tourist Trophy. Ja szybko zabrałem się za treningi na torze Suzuka East, żeby mieć jakieś szanse w nachodzącej próbie. Gra okazała się dość wymagająca, jednak po kilkunastu okrążeniach (i wielokrotnych glebach) opanowałem tor na tyle, żeby spokojnie przejść eliminacje z czasem 55 sekund (Time Attack, 2 okrążenia).

Po pierwszej próbie przyszedł czas regularnych zawodów, gdzie należało wygrać z wylosowaną drużyną w trzech z pięciu konkurencji. Aby specjalnie się nie rozwodzić nad przebiegiem całych rozgrywek, opiszę z grubsza, jak sobie radziliśmy w każdej z owych dyscyplin:

Tourist Trophy

Uff, ten tytuł nie należy do tych, w które można wskoczyć i od razu wymiatać. Co prawda wciąż jeździliśmy na torze Suzuka East, jednak tym razem dwójkami na splitscreenie (2 okrążenia). Nerwy dawały się mocno we znaki, jednak mimo tego radziłem sobie dość dobrze, wygrywając większość starć – poległem tylko w drugiej rundzie oraz nieszczęsnej walce o finał, gdzie reprezentant teamu „Bykowina" nie zostawił mi żadnych złudzeń.

Soul Calibur 3

W każdej rundzie jako drugi następował Calibur. Tutaj, nie chwaląc się, mieliłem wszystkich jak kombajn, jednak żadna to satysfakcja, skoro przeciwnicy nie mieli pojęcia o grze. Yunsung szedł więc jak burza, równając z kompostem rzesze masherskich Mitsurugich. Calibur był naszym jedynym mocnym punktem programu.

Singstar 80s

Tu z kolei nie było już tak słodko, gdyż stawili się konkretni przeciwnicy. W tej konkurencji reprezentował nas Grosik, dzielnie wykonując przygłupi szlagier autorstwa Papa Dance (i to z całkiem niezłym skutkiem), jednak niestety w walce o finał ponownie dostaliśmy baty od debeściackiego reprezentanta „Bykowiny" (chyba najbardziej wszechstronnego teamu zawodów, który potem zasłużenie zajął pierwsze miejsce).

WRC4

I tu właśnie polegliśmy, pomimo najszczerszych wysiłków z mojej strony. Za dużo czasu poświęciłem na treningi w TT, licząc że na WRC4 „jakoś to będzie". No i jakoś było. Personel stoiska WRC zabronił mi treningów pomiędzy etapami (dzięki wielkie), więc gdy w walce o finał podchodziłem do stanowiska, miałem za sobą tylko dwa przejazdy. Jeździliśmy na niemieckim SS1, czyli nieszczególnie trudnej asfaltówce, jednak kierownice Logitecha (te z szerokim zakresem obrotu) nieco podnosiły poziom trudności. Kilka błędów na trasie + ujechanie pedału gazu, który był za słabo przymocowany do podłoża i to już był koniec marzeń o finale, pozostała tylko walka o 3. miejsce.

A ta była szybka i bezbolesna. Nie przyszło nam ani razu zagrać w piłkę na PSP (ostatnia konkurencja w rundzie), więc nie ma o czym pisać. Ostatecznie katowickie podium wyglądało w ten sposób:

1. **BYKOWNIA** – 3x PSP + Ridge Racer
2. **OBOJĘTNIE** – 3x PS2
3. **KUSTOSZE** – 3x F. Siren 2 + Dual Shock
4. **WOLTY** – 2x Eye Toy (dwuosobowy team)

Wszystkich finalistów z 9 miast w Polsce przedstawimy za miesiąc.

Podsumowując, impreza była bardzo udana, a nagrody fajne. Pomimo niewyspania byliśmy o krok od finału, a całej zabawie towarzyszył przyjemny klimat. Sony Poland dało jednak radę, gdyż zawody – pomimo specyficznego systemu – były zacięte i emocjonujące. Najlepsze czwórki wystąpią jeszcze w ogólnopolskim finale, a za rok prawdopodobnie kolejna edycja ligi – tym razem przygotujemy się lepiej, bo jest o co walczyć... ☐ [Mutti]

---

ma okazję pracować przy takiej produkcji z byłym człowiekiem mafii - w tym przypadku chodziło o Billa Bonnano, byłego członka rodziny Bonnano (przynajmniej według marketingu Acclaim). Projektem po śmierci Acclaim zainteresowało się Fund4Games (które wcześniej przechwyciło już od nich Juiced), tworząc Silverback Studios, aby dokończyć prace nad tym, co ostatecznie nazwano Made Man. Zapadła cisza na rok, przerwana ostatnio zapowiedzią wrzucenia Made Man na rynek za pośrednictwem Mastertronic jako wydawcy (tylko teren Europy). Premiera we wrześniu. Aha - gatunkowo gra będzie oczywiście przygodówką akcji TPP, ze strzelaniem, furami i wykonywaniem misji. [butch]

Yakuza przemawia

Opisywana przez nas kilkukrotnie Yakuza od Segi (playtest wersji japońskiej w PE#103) przez wielu spragnionych kontynuacji kultowego Shenmue postrzegana jest jako "środek zastępczy". Nie jestem przekonany, czy gra spełni oczekiwania fanów Ryo Hazuki, ale nie zmienia to faktu, że będzie porządnym kawałkiem softu, całkiem udanie wymykającym się schematowi typowej przygodówki akcji. Miło mi donieść, że na potrzeby wersji dla zachodnich cywilizacji zatrudniono profesjonalne wokale: Michael Madsen (etatowy pracownik branży;), Michael Rosenbaum (Lex Luthor ze "Smallville"), Eliza Dushku (Faith z "Buffy the Vampire Slayer"), Rachel Leigh Cook ("She's All That") i Mark Hamill (Luke Skywalker) to całkiem niezła ekipa jak na taki projekcik. Co ciekawe, nikt z wymienionych panów nie zagra roli głównego bohatera, Kazumy. Jednocześnie smutne info dla wielbicieli japońskich pokrzykiwań - z racji ograniczeń nośnika nie znajdziemy na płycie oryginalnej wersji językowej. Za to okładeczka daje radę, że oj! [butch]

PlayStation 2
Yakuza

Take Two znowu na wokandzie

Chłopcy z Take Two mają szczęście do kontrowersyjnych produkcji, które oprócz dużej kasy dla firmy i darmowego marketingu z rozgłosu, przysparzają im także niemałych kłopotów. Tym razem sprawa wygląda na poważniejszą niż tradycyjne "GTA zmusiło mnie do zabójstwa". Wydawca został pozwany do sądu przez Rogera Hilla, który odtwarzał rolę Cyrusa w kultowym filmie "The Warriors" z 1979 roku. Jak się okazuje, do gry o tym samym tytule cyfrowa podobizna Rogera trafiła bez jego zgody - swego czasu wystąpiono o nią, ale podobno odmówił. Teraz żąda od TT 250.000 $ zadośćuczynienia i sądowego zakazu wykorzystywania jego podobizny (np. w sequelu). Wydawca nie komentuje sprawy, ale "New York Daily News" dotarło do informacji, że firma posiada ważną licencję third-party na wykorzystanie facjaty Rogera w grze i materiałach marketingowych. A nawet jeśli nie, to i tak kwota jest mało wygórowana - na pewno się dogadają. [butch]

Echa Acclaim

Kolejne szczątki po upadku Acclaim zaczynają wypływać na światło dzienne. Throwback Entertainment z Toronto łyknęło właśnie prawa do produkcji spod znaku Re-Volt, Vexx, Extreme-G Racing oraz Legends of Wrestling. Przypomnijmy, że Acclaim - swego czasu duża i prężna firma stojąca za wieloma znanymi tytułami i seriami - zaczęła przeżywać pierwsze poważne kłopoty finansowe w roku 2000. Koniec nadszedł w połowie roku 2004 i koncern ogłosił bankructwo, a pod koniec 2005 roku wiele znanych marek spod ich skrzydeł - m.in. Myst, Crazy Taxi, Burnout 2 i Ferrari F355 Challenge - zostało wystawionych na sprzedaż w formie aukcji. Na pewno część z nich kontynuować będzie udane życie na platformach nowej generacji - już mamy Burnouta, a Turoka smaży właśnie Propaganda Games. [butch]

▶ Luffy Pirates znów w akcji
Już 22 sierpnia w USA pojawi się gierka One Piece : Grand Adventure dla GC. One Piecie to bardzo popularna w Japonii seria anime o pirackich przygodach załogi Going Merry Go, i która doczekała się już przeniesienia na wszystkie możliwe konsole. OP:GA ma być połączeniem bijatyki w stylu niezapomnianego Power Stone z rozbudowanym trybem przygodowym oraz możliwością rekrutowania różnych postaci do pirackiej załogi Straw Hat Pirates (24 postaci + 50 ukrytych), której szefem jest Monkey D. Luffy. Załoga będzie nam pomagać w rozlicznych mini gierkach i eksploracji aż 20 map. [Loki]

▶ Z Nintendo do komórki
Były szef Nintendo of Europe, Jim Merrick (12 lat w Nintendo) objął nową posadę. Został szefem Mobliss - Mobile Entertainment, firmy która była odpowiedzialna chociażby za smsową obsługę programu American Idol. [Loki]

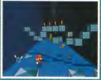
HOP PRZEZ PŁOT
MARIAN, PO CO POSADZIŁEŚ ŻYWOPŁOT I WYSTAWIŁEŚ POLICZEK DO SŁOŃCA?
JAKI POLICZEK? OPALAM SIE DO NOWYCH STRINGÓW.

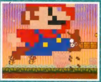
SUPER PAPER MARIO

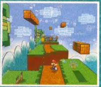
Wydawca: NINTENDO **Developer:** INTELLIGENT SYSTEMS **Data wydania:** KONIEC 2006

Zapowiedź nowej gry z Marianem na odchodzącego nam powoli z tego świata GameCube'a była zaskoczeniem, tym większym, że Big N zamierza wlać weń naprawdę spore wiadro ciekawych i oryginalnych pomysłów. Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że oto mamy kolejny (po New Super Mario Bros.) powrót do 2D i parcia w prawą stronę ekranu. Będzie to właściwe wrażenie, ale na tym bynajmniej mechanika nowych przygód wąsatego gejfruta się nie wyczerpuje. Wystarczy bowiem wcisnąć R... a perspektywa okręca się, w mgnieniu oka z dwuwymiaru robiąc klasyczne TPP, w którym poruszamy się wgłąb ekranu! W tym ujęciu nie można jednak pozostawać długo, bowiem po pewnym czasie Mario zaczyna tracić energię i trzeba wrócić do 2D. Przełączenie się na widok zza pleców będzie niezbędne w przypadku puzzli i zagadek - ot, np. tylko w ten sposób możemy odnaleźć grzybka ukrytego za rurą, którego w standardowej perspektywie nie jesteśmy w stanie zobaczyć. Ujmująca jest plastyczna prostota, z jaką zmienia się ujęcie, zachowując przy tym wszystkie obecne na planszy elementy i przeszkadzajki (na które oczywiście trudniej będzie skoczyć w 3D, niż w 2D).

Na tym jednak atrakcji nie koniec. Super Paper Mario poza designem postaci i "papierową płaskością" nie będzie miał zbyt wiele wspólnego z Paper Mario: The Thousand-Year Door, pozostając grą platformową (choć autorzy zapowiadają też elementy RPG). Niespodzianką jest zapowiadana możliwość przełączania się w locie między Mario, księżniczką Peach a Bowserem, z których każde będzie dysponować umiejętnościami przydatnymi przy rozwiązywaniu puzzli. Dodatkowo każda z postaci będzie mogła - niczym w New Super Mario Bros. na Dual Screena - wypełnić swymi gabarytami cały ekranu, czyniąc mayhem swym stylizowanym na grafikę 8-bitową cielskiem. Przyznam, że sam mam jakąś taką dziwną chęć poszarpania w SPM - proporcja starych schematów i nowych rozwiązań jest tu idealnie wyważona, a sama gra będzie obok The Legend of Zelda: TP propozycją nie do odrzucenia dla posiadaczy GaCków. □ [koso]

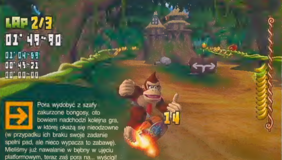






DK BONGO BLAST

Wydawca: NINTENDO **Developer:** PAON CORPORATION **Data wydania:** JESIEŃ



Pora wydobyć z szafy zakurzone bongosy, oto bowiem nadchodzi kolejna gra, w której okażą się nieodzowne (w przypadku ich braku swoje zadanie spełni pad, ale nieco wypacza to zabawę). Mieliśmy już nawalanie w bębny w ujęciu platformowym, teraz zaś pora na... wyścigi! Pojazd naszego bohatera porusza się samoczynnie, my zaś kierujemy nim za pomocą bongosów. Nawalanie na przemian w obie części instrumentu pozwala nam rozwinąć jeszcze większą szybkość, klaśnięcie zaś to podskok, który pozwala np. uniknąć kolizji ze znajdującymi się na trasie elementami lub zebranie zawieszonego w powietrzu power-upa. Tego z kolei używamy uderzając równocześnie w oba bębenki. Samych przedmiotów jest sporo i generalnie nie odbiegają od asortymentu z tego typu gier - rzucanie bananami, bazooka itd.

LAP 2/3
01' 34"56

Osoby, które testowały wczesną wersję gry na targach E3, narzekały na brak precyzji w sterowaniu (bohater zbyt późno reagował na komendy lub nie reagował w ogóle), ale to na pewno zostanie poprawione. Podobnie jak spore problemy z animacją podczas gry na split-screenie (w finalnej wersji będzie można szarpać nawet do 4 osób na podzielonym ekranie). Pozostaje jeszcze kwestia tras - jeśli te okażą się rozbudowane i urozmaicone, DK Kongo Blast będzie można nabyć nie tylko pod pretekstem wykorzystania rzadko używanego kontrolera. □ [koso]

Pila

6
POWER-UP WYSKOCZYŁ!
NIE, TO SZCZUR. NA BIEŻNIK Z NIM!
JA SIĘ BOJĘ SZCZURÓW.
PAC
O KURNA!
konsolometr

Xbox 360 vs. PS2...?

W Stanach Zjednoczonych Xboxowi 360 udaje się nawiązać wyrównaną walkę z konsolą Sony. Tyle że mowa o... PlayStation 2. Od momentu premiery trzystasześćdziesiątka schodzi średnio w 246.000 egzemplarzach miesięcznie, podczas gdy PS2 może się poszczycić sprzedażą na poziomie 473.000! Do sukcesu drugiej maszynki Sony przyczynił się gigantyczny świąteczny sukces (1,5 miliona sztuk sprzedanych w grudniu), ale nawet jeśli wyłączyć go z wyliczeń, wynik będzie świetny - 302.000 sztuk miesięcznie. Przestrzegałbym jednak przed wyciąganiem jakichś daleko idących wniosków z tych wyliczeń. PS2 sprzedaje się świetnie przede wszystkim ze względu na atrakcyjną cenę (jest ponad dwa razy tańsza niż wersja Core Xboxa 360). To zapewne jedna z przyczyn plotek o planowanej obniżce konsoli Microsoftu - w okresie świątecznym miałaby ona stanieć o 100 dolarów. [koso]

Europejskie wakacje

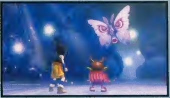
Europejska impreza promocyjna Microsoftu odbędzie się w tym roku w dniach 27-28 września w Barcelonie. Na X06 zostaną zaprezentowane m.in. nowe gry na Xboxa 360, a firma szykuje na pewno coś, czego nie będzie można zobaczyć na odbywających się miesiąc wcześniej targach w Lipsku. [koso]

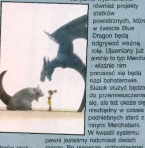
BLUE DRAGON

Developer: MISTWALKER **Wydawca:** MICROSOFT **Data wydania:** 2006

O tej produkcji było do tej pory głośno z jednego względu - na czele tworzącego ją teamu Mistwalker stanął Hironobu Sakaguchi, twórca serii Final Fantasy i do niedawna osoba z tą serią utożsamiana (wiecie, mówicie Sakaguchi, myślicie FF). Jakiś czas temu poznaliśmy tyle nowych faktów na temat Niebieskiego Smoka, że dziś już możemy mówić o nim nie tylko w kontekście głównego producenta, ale rzeczywistej wartości powstającej produkcji. Sakaguchiego i Naoto Oshimę (designera Sonica z jego 16-bitowych czasów) wziął na spytki magazyn Dorinaga, a my poznaliśmy dzięki temu wiele ciekawych informacji. Blue Dragon jest już niemal gotowy, obecnie lwią część roboczogodzin pochłania szlifowanie i rozbudowywanie świata. Wiadomo też, w jaki sposób gra wykorzysta Xbox Live. Jak zdradził Sakaguchi: "Zamierzamy wykorzystać tryb online przede wszystkim do ściągania map i innych przydatnych rzeczy".

Produkcja Mistwalker przedstawi historię 5 bohaterów oraz ich cieni, przyjmujących w czasie walki postać zwierząt. Owa piątka przedstawia się następująco: Shu - szesnastoletni miłośnik eksploracji pradawnych ruin. Po stracie rodziców wychowywał go doktor Fushira. Jego cieniem jest tytułowy niebieski smok; Kuruku - również 16-latka i również sierota; Jiro - stateczny i ułożony klasowy kolega Shu; Maru-Maro - młodzieniec z rasy Debi, wyrażający swe uczucia poprzez taniec; Zora - dwudziestoletnia (emerytka w tym gronie;) najemniczka, której cieniem jest nietoperz (Killer Bat). Wszystkie postacie zaprojektował Akira Toriyama, uznany chara-designer Dragon Balla oraz gier z serii Dragon Quest. "Początkowo planowaliśmy stworzyć coś na kształt cel-shadingu" - przyznaje Sakaguchi. - "Ale ostatecznie odeszliśmy od tego pomysłu poprzez usunięcie charakterystycznych konturów". Na obrazkach można zaobserwować końcowy efekt. Dodatkowo sporą rolę odgrywać będzie realistyczne oświetlenie, które obaj panowie jednogłośnie zachwalają.





Toriyama wysmerfował również projekty statków powietrznych, które w świecie Blue Dragon będą odgrywać ważną rolę. Ujawniony już airship to typ Merchat - właśnie nim poruszać się będą nasi bohaterowie. Statek służyć będzie do przemieszczania się, ale też okaże się niezbędny w czasie podniebnych starć z innymi Merchatami. W kwestii systemu pewni jesteśmy natomiast dwóch rzeczy. Po pierwsze, rozbudowanej kwestii przełączania się między bohaterami a ich cienio-zwierzęcymi odpowiednikami, po drugie - klas postaci. W tej chwili wiemy o dwóch: mnichu i magu. Cień zdobywa doświadczenie i umiejętności w ramach klasy, którą ustawimy dla danej postaci. Po ewentualnej zmianie klasy nabyte wcześniej zdolności oczywiście zostają. Co ciekawe, wybór profesji będzie miał wpływ na wygląd cienia, i nie chodzi wyłącznie o ciuszki - mag będzie wątłej, kościstej postury, podczas gdy mnich jakieś mięśnie będzie jednak miał.

Wspomnieć trzeba jeszcze o jednym niezwykle istotnym aspekcie - muzyce. Wiadomo, że komponuje ją Nobuo Uematsu, a o geniuszu tego pana nie muszę nikogo przekonywać. I druga sprawa - Sakaguchi, Toriyama i Uematsu stworzyli już wspólnie jednego erpega. Był to Chrono Trigger na SNES-a, uznawany dziś za jednego z najlepszych przedstawicieli gatunku w historii. Jeśli teraz wielka trójca choć w części zbliży się do tego poziomu, dostaniemy tytuł nieprzeciętny. ☐ [koso]

PIGUŁA

"Uprzejmości" gigantów

W odwiecznym starciu Sony i Microsoftu przyszedł czas na głaskanie się po jajach. Oczywiście z naturalną w przypadku niespodziewanego słodzenia złośliwością i ironią ukrytą pomiędzy wierszami. Najpierw Chris Lewis z MS powiedział, że cieszy się, że Sony wystartuje z rozbudowaną sieciową usługą dla PS3, przy czym zastrzegł, że jego firma nie pozwoli zapomnieć, kto był na tym polu pierwszy. Riposta nadeszła ze strony Kaza Hirai z Sony, który "jest wdzięczny Microsoftowi za projekt Live Anywhere". Hirai twierdzi, że LA zachęci posiadaczy PS3 do kupowania innych produktów Sony (np. PSP) i wykorzystanie funkcji ich wzajemnej komunikacji. W jaki sposób Sony chce swoim handheldem pobić popularnością telefony komórkowe - tego już Kazio nie zdradził. [koso]

Tylko Xbox i Xbox

Zabawnych sytuacji w ubiegłych tygodniach było zresztą więcej. Ot, szef koncernu Sony Howard Stringer, przepytywany na okoliczność kinowej premiery "Kodu Da Vinci", stwierdził: "Film pobił również w Europie Xboxa 3 w swoim drugim weekendzie". Dziennikarz poprawił Stringera, podpowiadając, że pewnie chodzi o trzecią część "X-Men", na co boss przytaknął, roześmiał się i rzekł: "To już obsesja!". Nie ma się co dziwić, PS3 i walka z Xboxem 360 to w chwili obecnej najważniejsze zadanie japońskiego koncernu. [koso]

Bajka 2: O Piotrze, co kłamał

Poznaliśmy pierwsze konkretne informacje na temat Fable 2. Spokojnie - Piotruś Kłamca Molyneux na razie siedzi cichutko i nie mami nas wizjami, których i tak nie będzie w stanie spełnić. Skończony jest już scenariusz i wiadomo, że akcja będzie się rozgrywać 500 lat po wydarzeniach z "jedynki". W tym czasie Albion przeszedł wiele zmian i jedną z atrakcji gry ma być zabawa w dostrzeganie różnych smaczków. Sama historia zaś będzie dłuższa i bardziej dorosła. Oby. [koso]

PLAYSTATION 3

Milion śrubek

Analitycy całego świata wciąż rozbierają potencjalny sukces/porażkę PlayStation 3 na czynniki pierwsze, a nawet zaczynają dumać o nich samych (dosłownie). Niejaki P.J. McNealy z American Technology Researchers, oceniając fizyczną złożoność konsoli oraz ilość podzespołów z których jest zbudowana (więcej niż w X360) szacuje, że czas potrzebny do poskładania ich do kupy może być przyczyną kłopotów z "zatowarowaniem" rynku pod koniec bieżącego roku. Produkcja finalnych maszynek rusza, gdy to czytacie (koniec lipca) - czasu do 17 listopada jest mnóstwo, ale ile będzie zajmował proces produkcyjny w sile sezonu i jaki będzie miał wpływ na dostępność towaru na półkach sklepowych? Sony planuje wrzutkę miliona sztuk co miesiąc od premiery - miejmy nadzieję, że wszystko sobie obliczyli i przetestowali. Oczywiście kwestią otwartą pozostaje popyt, jaki nowe dziecko Sony wzbudzi wśród potencjalnych klientów. [butch]

Taniej w 2007?

Cena PlayStation 3 wciąż pozostaje największym cierniem w oku - oczywiście najbardziej dla szarych Graczy, ale także ci bogatsi i lepiej ustawieni mają swoje zdanie na ten temat. W zgodzie z moimi gdybaniami z "Okiem Maniaka" odnośnie przyszłości konsoli pozostają najnowsze wypowiedzi pewnych dwóch znanych panów. Zarówno szef Ubisoftu Yves Guillemot, jak i głowa Sega of America Scott Steinberg zgodnie (chociaż w osobnych wywiadach) twierdzą, że maszynka Sony musi stanieć w 2007, aby mieć szanse konkurować z produktami Microsoftu i Nintendo. Ten pierwszy twierdzi, że nie boi się o pierwsze tygodnie PS3 na rynku, ale 2007 to zupełnie inna historia. Drugi dodaje, że zapowiedziana cena bez wątpienia okaże się zbyt wysoka dla wielu rodzin. Jeśli tak mówi bogaty koleś z USA, to co ma powiedzieć polski Gracz? [butch]

Komitety kolejkowe górą?

Na początku lipca panikę wśród angielskich fanów PlayStation wywołała informacja, że Wielka Brytania podczas premiery PS3 może liczyć maksymalnie na 150.000 sztuk konsol. Sony szybko zdementowało te plotki, informując, że dokładna liczba dla UK nie została jeszcze ustalona - na razie jedyne konkretne plany mówią o 2 milionach na potrzeby światowej premiery oraz 6 milionach do końca roku fiskalnego (03.2007). Czyli de facto Anglicy dalej nic nie wiedzą, żyjąc jedynie nadzieją, że Wyspy stanowią ważny dla Sony fragment rynku europejskiego. Nie wiadomo nawet, czy do dystrybucji na Starym Kontynencie trafi tańsza wersja z dyskiem 20 GB. My natomiast z pewnego źródła wiemy, że polska dostawa także liczona będzie w tysiącach (chociaż zapewne nie tylu co w UK:) i na wersję "core" raczej nie mamy szans. [butch]

PS3 i basta!

Kwestia ekskluzywności nadchodzącego hitu Ubisoft pt. Assassin's Creed, wierności PlayStation 3 i potencjalnego portu na X360 to jeden z najgorętszych tematów na naszym forum. Tymczasem firma, nie zważając na plotki, spekulacje i ataki mediów, twardo obstaje przy swoim, objaśniając na lewo i prawo, że na razie jedyną oficjalnie zapowiedzianą wersją jest ta dla Sony. Przy okazji ujawniono, że premiery możemy spodziewać się na początku roku 2007, a sama gra dostanie misje kooperacyjne oraz dodatki, które ściągać będziemy z platformy sieciowej dla PS3. [butch]

Cyfrowa dystrybucja

E-Distribution Initiative (EDI) to projekt, na bazie którego powstanie usługa Sony pozwalająca ściągać gry bezpośrednio na dysk PlayStation 3 - pisaliśmy o tym kilkukrotnie. Pomijając logiczne i znane wszystkim atuty E-D w postaci łatwiejszego dostępu do szerokiego grona odbiorców na świecie, ograniczenia kosztów produkcji i dystrybucji, eliminacji kwestii zapasów magazynów czy walki z piractwem, rzucono trochę nowego światła na ten temat. Usługa jest i będzie finansowana przez Sony, a firma planuje szeroką ofertę zarówno produkcji własnych, jak i third-party (XL Arcade stawia głównie na zewnętrzne) - już teraz wewnętrznie powstaje wiele tytułów. Poszukiwane są "nowe, świeże i oryginalne pomysły eksplorujące możliwości PS3", wątpliwe także, abyśmy w E-D znaleźli tytuły powtarzające się z XLA, gdyż "niektóre produkcje ze względu na wymagania sprzętowe i specyficzny design nie mogłyby chodzić na X360" (co za kobyły oni tam szykują?). Oficjalna strona dla developerów chętnych do współpracy w ramach EDI sugeruje także, że gry ściągać będzie można pojedynczo oraz na zasadzie subskrypcji. [butch]

Pierwsze długi

Jak donosi serwis Bloomberg, pod koniec czerwca Sony zaciągnęło pożyczkę bankową o wartości 80 miliardów yenów (698 mln $). W rozmaitych serwisach momentalnie powiązano ten fakt z rozpoczęciem produkcji PlayStation 3, jednak oficjalne info mówi o dywersyfikacji źródeł finansowania i spożytkowaniu funduszy na "cele ogólne". Faktem pozostaje, że jest to pierwszy kredyt koncernu od 10 lat. [butch]

Kutaragi nieważny

Ku zdziwieniu obserwatorów rynku, magazyn Business 2.0 umieścił na liście "10 nieważnych osób" Kena Kutaragi - lista ta była dodatkiem do zestawienia "50 aktualnie ważnych postaci". Jak ocenia publikacja, Sony wkroczyło na drogę kolejnej klęski w dziedzinie video - po Betamaxie - forsując nowoczesną technologię i inwestując w Blu-ray w PlayStation 3. Argumenty mają te co wszyscy: za późno w stosunku do konkurencji, za drogo i za wysokie koszty, co według Business 2.0 zadecyduje o przegranej japońskiego koncernu. Przedstawiciel Sony skomentował to krótko: "Blu-ray ma wsparcie 90% Hollywood, a ta teza to tylko opinia pewnej gazety". [butch]

Startowe third-party

Fatal Inertia oraz Bladestorm: The Hundred Years' War od Koei będą tytułami startowymi dla PlayStation 3 na terenie USA, wskakując do sklepów razem z konsolą 17 listopada br. Obecność na amerykańskiej linii startu potwierdziła także Sega z Sonic The Hedgehog oraz Full Auto 2: Battlelines. Niebieski jeżyk obchodzi w tym roku 15-te urodziny i produkcja ta ma być hołdem dla tej postaci w klasycznym wydaniu. Na premierowej imprezie ma także nadzieję zjawić się Midway ze swoim John Woo's Stranglehold - prace w tym kierunku idą pełną parą. Wątpliwe jednak, aby premiery softu za oceanem równe były premierom na naszym kontynencie, mimo tej samej daty startu systemu. [butch]

Sam, Snake i Cipher

Fani wypasionych skradanek mogą zacierać rączki - szykuje się mocna produkcja w klimatach stealth. Cipher Complex, tworzone w studiach Edge of Reality, wykluwało się w głowach developerów przez 4 lata - dopiero nowa generacja pozwoliła im zrealizować skomplikowane pomysły. Zasady rozgrywki i fabuła to wciąż słodka tajemnica EoR - wiadomo tylko, że jako tajny wysłannik rządowy John Cipher infiltrujemy wrogie terytorium, aby odzyskać satelitę zwiadowczego, który spadł nie tam gdzie trzeba. AI na wyśrubowanym poziomie, bogactwo detali oraz wysoka interaktywność środowisk to główne punkty, na które producent kładzie nacisk. Premiera w 2007 roku, także na X360. [butch]

Kult szybkości powraca

Kolejny przykład, że często najlepsze informacje trafiają do obiegu z nietypowych źródeł. Pod koniec czerwca serwis Datascope Recruitment (wyspecjalizowany w ofertach pracy w temacie mediów interaktywnych) zamieścił ogłoszenie o tym, że SCEE poszukuje projektantów do swego SCE Studios Cambridge, do prac nad nowymi produkcjami z serii WipEout na PlayStation 3 i PSP. Nareszcie! Szkoda, że nie nadeszło to z bardziej oficjalnej strony, ale lepsze to niż domysły - a więc powstaje next-genowy WipEout! Oczywiście tylko naiwni mogli sądzić, że Sony pozwoli umrzeć swej kultowej serii, ale nareszcie mamy potwierdzenie jakichkolwiek ruchów SCEE we właściwym kierunku (oczywiście brak oficjalnego stanowiska firmy). Ogłoszenie opatrzone było dopiskiem "pilne" i oferowało także inne stanowiska pracy przy tych projektach - nie wiadomo, w jakiej są aktualnie fazie produkcji (jeśli w ogóle), ale na tytuł startowy dla PS3 bym nie liczył. A szkoda... PS. Za pośrednictwem Datascope Recruitment poszukuje także chętnych do pracy SCE London, tworzące piłkę nożną na PS3. Brak innych informacji. [butch]

Grywalne VF5

Jak czytamy w ostatnim wywiadzie z mózgiem teamu AM2 Segi oraz producentem Virtua Fighter 5 na PlayStation 3, tytuł jest już w pełni grywalny na tej konsoli - jako taki miał być nawet zaprezentowany na E3, jednak przeszkodził mały poślizg czasowy i ostatecznie wystawiono na pokaz wersję arcade. Produkt wymaga jeszcze implementacji funkcji i bonusów specyficznych dla domowej platformy oraz ostatecznego tuningu. Co do wyłączności na sprzęt Sony, głównym powodem jest kompatybilność chipów graficznych siedzących w PS3 z płytą główną, na jakiej hulają automaty VF5 - obie technologie pochodzą od nVidii. Gra została tak zoptymalizowana, aby wyciskać max soków w kwestiach graficznych i jej port na całkiem odmienne systemy jest praktycznie niemożliwy. Co innego, gdyby od początku powstawała jako tytuł multiplatformowy - panowie z Segi zgodnie przyznali, że X360 dałby sobie radę z tą produkcją. [butch]

HDMI 1.3

PlayStation 3 jako pierwszy hardware na rynku otrzyma najnowszy standard cyfrowego przekazu sygnału audio/video - HDMI w wersji 1.3, którego specyfikacje zostały ogłoszone w czerwcu. HDMI 1.3 podwaja przepustowość sygnału (z 4.95 gigabitów na sekundę do 10.2 Gbps), supportuje Deep Color (48-bitowa głębia kolorów zamiast 24-bit), zwiększa stopień kontrastu, wprowadza auto-synchronizację obrazu z dźwiękiem i oferuje współpracę z najnowszymi, bezstratnymi formatami dźwięku: Dolby TrueHD oraz DTS-HD Master. Wszystko odnośnie obrazu ma oczywiście odniesienie do odbiorników HD. Przy okazji wprowadzono także nowy, miniaturowy konektor HDMI na potrzeby połączeń z urządzeniami przenośnymi. HDMI 1.3 jest wstecznie kompatybilne z poprzednimi wersjami i trend ten będzie zachowany przy wprowadzaniu kolejnych upgrade'ów. [butch]

Pil

Wii

Będzie Operka!

Przedstawiciele Opery potwierdzili, że ich przeglądarka internetowa stanowić będzie część wewnętrznego oprogramowania Wii. Program ma być niezwykle intuicyjny (prostszy w obsłudze, niż tradycyjna Opera), a wyświetlane przez niego strony czytelne dzięki dostosowanemu do niskiej rozdzielczości TV sposobowi wyświetlania grafiki i czcionek. Przeglądarka posiadać ma podobne możliwości, co wersja dostępna dla komputerów PC. [kilu]

Kiedy premiera Wii?

Analitycy z serwisu informacyjnego CNN spekulują, że Wii w październiku na pewno będzie już dostępne, przy czym najbardziej prawdopodobna data premiery to późny wrzesień. Rewelacje te szybko zdementował przedstawiciel Nintendo, Yasuhiro Minagawa, którego zdaniem „system zadebiutuje zgodnie z planami w czwartym kwartale roku". Dokładna data premiery ujawniona ma zostać we wrześniu. [kilu]

Produkcja rozpoczęta!

Z raportów dostępnych w Sieci wynika, że od 21 czerwca trwa produkcja finalnej wersji Wii. Informacja ta wywołała panikę wśród Graczy wciąż nie mogących kupić DS Lite (ach, ci Japończycy...) – przestraszyli się oni, że produkcja następcy GaCka wpłynie na zmniejszenie dostaw DS-ów. Wątpliwości rozwiał sam Satoru Iwata – poinformował on, że linia produkcyjna Wii jest całkowicie niezależna od linii produkującej Dual Screeny. Przy okazji Iwata wyjaśnił kwestię dopłacania do konsol W skali jednostkowej zjawisko to na początku produkcji rzeczywiście może mieć miejsce, jednak masowe wytwarzanie i sprzedaż konsol jest procesem, który nie może przynosić strat. [kilu]

Nowa broń za bossa

Reggie Fils-Aime ujawnił kilka nowych informacji na temat systemu Connect24, z którego korzystać będzie Wii. Serwery Nintendo będą samoczynnie sprawdzać, czy Gracz osiągnął zadany poziom w danej grze (pokonał konkretnego bossa, zebrał ważny przedmiot...), i jeśli tak, nagradzać go będą bonusowymi materiałami, automatycznie przesyłanymi do konsoli (np. nową bronią). Brzmi ciekawie, pod warunkiem, że Nintendo nie będzie tego systemu nadużywać. Reggie stwierdził też, że to, czy jakaś usługa sieciowa będzie płatna, zależeć będzie od wydawcy danej gry Wyjaśniła się również rola klapki znajdującej się pod szczeliną napędu DVD – znajduje się pod nią slot na karty SD. Prawdopodobnie nośnik ten nie będzie jedynym sposobem na zapisanie stanu gry, jednak nie ujawniono żadnych detali. [kilu]

Pokemony w Sieci

Na tę informację czekali z pewnością wszyscy fani Nintendo – firma w końcu ujawniła pierwsze szczegóły na temat kolejnej wersji Pokemonów! Gra o podtytule Battle Revolution korzystać ma w pełni z sieciowych możliwości konsoli. Będziemy mogli toczyć pojedynki przez Internet, ściągać dodatki, łączyć się z DS-em (którego ekran dotykowy pełnić będzie rolę dodatkowego kontrolera) i wymieniać dane z grami Pokémon Diamond / Pear przygotowywanymi na Dual Screena. Będzie też można przenosić między konsolami Pokemony. Na koniec zła wiadomość - gra ukaże się prawdopodobnie dopiero za kilkanaście miesięcy. [kilu]

Przyjemność z jazdy

Wygląda na to, że przyszli posiadacze Wii będą mogli zagrać w jeszcze jedną obok Wii Sports (w którego skład, jak już informowałem, wejdzie golf, tenis i baseball) składankę od Nintendo. Robocza nazwa projektu to Wii Motor Sports. Jego częścią ma być zaprezentowane na E3 demo Airplane, w którym zadaniem było pilotowanie samolotu za pomocą czujników wbudowanych w „pilota". Założenia są podobne, jak w Wii Sports – gry mają być maksymalnie proste, a radość Gracz będzie czerpać przede wszystkim ze sposobu kontrolowania akcji. Jak podaje magazyn Nintendo Power, gra póki co jest w fazie koncepcyjnej, autorzy myślą m.in. o dołączeniu do zestawu wyścigów skuterów wodnych (Wave Race?). Czyżby zapowiadał się nieoficjalny następca Pilotwings? [kilu]

Ceny, daty... wciąż nieoficjalnie

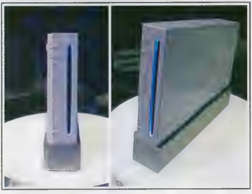
Ciekawą informację opublikował brytyjski magazyn Daily Star. Zdaniem jednego z jej redaktorów, który brał udział w zamkniętej konferencji prasowej Nintendo, „pod koniec listopada, gdy Wii zadebiutuje w UK w cenie ok. 170 funtów, dostępne będą 24 tytuły startowe". To kolejne nieoficjalne źródło, które mówi o cenie rzędu 200 euro i o premierze konsoli w listopadzie. W swoim artykule autor opisał też kilka gier, w tym Wii Sports oraz nieznany dotychczas tytuł „w stylu Gwiezdnych Wojen", w którym „pilot" pełni rolę miecza świetlnego. Tylko ile w tym prawdy? [kilu]

Co na starcie?

Oficjalny Amerykański Magazyn Nintendo opublikował fragment listy tytułów, które niemal na pewno ukażą się podczas premiery Wii. Znajdują się na niej: Metroid Prime 3· Corruption, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Wii Sports, Super Monkey Ball Blitz, Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors (dzieło Square Enix), Rayman: Raving Rabbits oraz Red Steel. Poza wymienionymi, duże szanse na premierę w tym samym czasie mają nowy Tony Hawk, Excite Truck i Bomberman, a w USA dodatkowo Madden i gra na podstawie kreskówki SpongeBob [kilu]

Jednak bez mikrofonu

Wywiad z Miyamoto i Iwatą, przeprowadzony przez magazyn EGM, zaowocował kilkoma nowymi informacjami na temat Wii. Okazało się m.in., że „pilot" na pewno nie będzie posiadać mikrofonu, ponieważ za bardzo podniosłoby to koszty produkcji. Niewykluczone, że w przyszłości pojawi się specjalny headset, jednak na pewno nie będzie on podłączany przewodowo do kontrolera. Firma szuka sposobu na podrasowanie grafiki w grach dostępnych dzięki Wirtualnej Konsoli. Rozważana jest też możliwość wzbogacenia nowej Zeldy o możliwość ściągania dodatków. Iwata dodał, że gry tworzone przez zachodnich (ciekawe, że to podkreślił) third-party developerów nie będą wyglądały tak dobrze, jak na PS3 i X360, jednak dzięki temu, że konsola nie oferuje grafiki w trybach HDTV, oszczędzone zostanie około 15-25% mocy procesora. [kilu]



Wii za mniej niż 800 zł?

Tak! Znany sklep Toys"R"Us zaczął w Australii przyjmować przedpremierowe zamówienia na nową konsolę Nintendo. Za równowartość 249 dolarów każdy klient otrzyma konsolę oraz jedną grę. Jaką? Tego jeszcze nie wiadomo, choć podejrzewa się, że będzie to Wii Sports, dołączany to zestawu przez Nintendo. [kilu]

Naziści nieco brzydsi

W Sieci pojawiły się pierwsze, nieoficjalne obrazki z Call of Duty 3 w wersji na Wii. Zgodnie z oczekiwaniami gra prezentuje się nieco gorzej, niż na X360, a do sterowania używane są czujniki wbudowane w „pilota". Więcej informacji nt. gry znajdziecie na następnej stronie. [kilu]

Sega dla Nintendo

W jednym z wywiadów Scott Steinberg z Segi przedstawił plany firmy na najbliższe kilkanaście miesięcy. Spytany o Wii wspomniał o dwóch grach – przygotowywanej na premierę systemu wersji Super Monkey Ball Banana Blitz, a także kolejnej części Sonica, tworzonej z myślą o innowacyjnych możliwościach konsoli. Premiera gry wstępnie planowana jest na marzec. Sega prawdopodobnie pozostanie jednym z głównych third-party developerów, specjaliści z firmy już myślą nad drugą generacją gier dla Wii. [kilu]

Tajemnicze ATI

Przedstawiciele firmy ATI, odpowiedzialnej za stworzenie procesora graficznego „Hollywood" dla Wii stwierdzili, że to, co pokazano na E3, to jedynie „czubek góry lodowej". Układ umieszczony w konsoli oferować ma możliwości „w zupełności wystarczające typowemu Graczowi". Pytani o dokładną specyfikację, przedstawiciele ATI nabrali wody w usta, nie chcieli też dokonać porównania układu „Hollywood" z GPU X360 (również stworzonym przez ATI). [kilu]

Wiinternet

Nintendo zarejestrowało kilkadziesiąt domen internetowych, w których nazwie znajduje się słówko „wii". Są wśród nich tak ciekawe adresy, jak wiilove, wiikaraoke, wiicooking (gotowanie), wiifamily (rodzina), wiiparents (rodzice), wiisenior (seniorzy), wiifitness, wiischool (szkoła) czy wiiscience (nauka), a nawet IIM („Wii" do góry nogami). Czas pokaże, czy firma ma w związku z nimi jakieś plany. Póki co chodzi prawdopodobnie jedynie o zarezerwowanie nazw, które w przyszłości mogą okazać się przydatne. [kilu]

Prosty pilot - dobrze, proste gry - źle

Peter Moore z Microsoftu po raz kolejny nie mógł się powstrzymać przed oceną nowej konsoli Nintendo. Jego zdaniem Wii to dobra platforma dla ludzi często zapraszających przyjaciół i trudno będzie o gry przyciągające na ekranu na dłużej niż pół godziny. Moore chwali za to prostotę i intuicyjność sterowania. Dostrzegł on, że kontrolery do współczesnych konsol stały się zdecydowanie zbyt skomplikowane, gdy jego czternastoletnia córka nie mogła opanować sterowania w grze na X360. [kilu]

Wii czyli GaCek z pilotem?

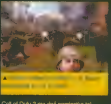
Potwierdziło się to, o czym mówiło się po E3, że pod postacią konsol Wii, kryły się bebechy GameCube'ów. Nintendo w Japonii, podczas pokazów organizowanych w siedzibach różnych developerów, wciąż korzysta z takich rozwiązań, podłączając po prostu do GaCka akcesoria z Wii i demonstrując w ten sposób gry. Na kilka miesięcy przed premierą, sytuacja może wydawać się nieco dziwna. Szpiedzy donoszą, że wymogiem dla precyzyjnego sterowanie pilotem jest posiadanie naprawdę dużego ekranu - na małych 14 czy nawet 21 calowych telewizorach nie sposób jest grać. Wiele osób uczestniczących w takich pokazach narzekało również na niektóre gry (np. Wii Sports), których sterowanie pozostawiało jeszcze wiele do życzenia w zakresie odróżniania różnych ruchów ręką.[t-c]

CALL OF DUTY 3

Developer: TREYARCH **Wydawca:** ACTIVISION **Data wydania:** PS2, XBOX, XBOX 360 - JESIEŃ/ZIMA 2006; PS3 - 17.11.2006; Wii - TERMIN NIEZNANY

Infinity Ward po CoD2 przekazało developing w ręce Treyarch (twórców CoD2: Big Red One) i chłopaki smażą nam Call of Duty 3. Jako że tytuł zmierza zarówno na next-geny, jak i aktualne platformy, warto uzmysłowić sobie ogrom pracy, jaki stoi przed developerem (jedynie wersja Wii powstaje gdzie indziej) - priorytet to podbicie jakości i klimatu CoD2 do poziomu, jakiego nikt jeszcze w grach tego typu nie osiągnął, na co pozwolą głównie moce zamknięte w PS3 i X360. Plany swe chcą także osiągnąć skupiając się na mniejszym wycinku wojennej zawieruchy, potęgując realizm i doznania nagromadzone na mniejszym terenie, w mniejszym odcinku czasu. Naszym udziałem stanie się wycinek wojennej historii od czerwca do sierpnia 1944 roku - historii, która pochłonęła ponad 600.000 istnień ludzkich i o której tak naprawdę wiemy mniej, niż o bezustannie wałkowanym D-Day. Wydarzenia ujrzymy przez pryzmat czterech sił alianckich: Anglików, Amerykanów, Kanadyjczyków oraz... Polaków (!!!). Tak, dobrze widzicie - możemy być wdzięczni Treyarch już choćby za sam fakt przybliżenia światu, że także Polacy ginęli w Normandii. Developer wie, iż polska dywizja pancerna odegrała znaczącą rolę w torowaniu drogi wojsk aliantów do Francji i wiedza ta znajdzie swoje odzwierciedlenie w grze.

Zamiast teatru działań wojennych w Europie mamy więc jego mały fragment, ale naszpikowany możliwościami, które developer przekuwa w wymagający i urozmaicony gameplay. Walki w zamkach, przekraczanie rzek, ataki na mniejsze i większe fortyfikacje (bunkry, stanowiska KM), rozbrajanie bomb, snajperskie podchody, potyczki w okopach - wiele akcji będzie wymagać od nas natychmiastowych decyzji, wiele będzie także dróg do celu. Oczywiście jakkolwiek ciekawie by to nie brzmiało, ciężko od historycznych treści oczekiwać oryginalnych i zaskakujących zadań dla Gracza - potyczki z czołgami czy gniazdami CKM-ów przeżyliśmy w końcu nie raz. Także wielu producentów wcześniej obiecywało nieliniowość w radzeniu sobie z celami, ale tak naprawdę dopiero Call of Duty 3 ma dać namiastkę tej prawdziwej wolności wyboru, coś zarówno dla strategów, jak i szaleńców z palcem zaciśniętym na spuście. Trzymamy za to kciuki!



Przechodząc do strony technicznej i zgodnie ze zdaniem na wstępie, ekipa Treyarch nie ukrywa, że najbardziej podniecona jest możliwościami nowej generacji. Wszystko, co widzieliśmy w CoD2, zostanie podniesione do potęgi n-tej: fizyka, AI wroga, zachowanie naszych kompanów (których momentami będą setki obok nas) - nawet wiatr otrzymał własny algorytm, co odczuwalne będzie np. w efektywności granatów dymnych. Interakcja z otoczeniem to m.in. różna odporność zasłon terenowych na zniszczenie (w zależności od materiału), co implikować ma różne zachowa-nia skrywającego się za nimi przeciwnika. Nawet trawa ma swoją fizykę - deptana czy targana wybuchem odpo-wiednio reaguje, pomagając np. w tropieniu po śladach wrogów pomiędzy zabudowaniami. Poziom detali, jakość tekstur czy efektowność wszelakich eksplozji to kolejne oczywiste obszary "tuningu" wizualnego, tak jak i skryptowane scenki, których nie zabraknie i tym razem. Nowa metoda skanowania laserowego w 3D pozwoliła Treyarch wrzucić do gry najbardziej realistycznie oddany arsenał, maszynerię i umundurowanie, jakie widziano do tej pory w grach - widać nawet szwy na ubraniach. Nie muszę chyba dodawać, że wraz z oczami nacieszymy i uszy - jeszcze potężniejsze i bardziej realistyczne sample to kolejna cegiełka, aby jak najbardziej wiarygodne doświadczenie wojenne zawitało w naszym pokoju. Mówiąc o aspektach technicznych, nie sposób nie wspomnieć o nowym patencie zwanym "Battle Actions" - więcej powie Wam zapewne termin Quick Time Events. Tak jest - QTE dotarło także tutaj i jest naturalnym rozwinięciem czynności stricte manualnych, np. walki z przeciwnikiem o broń, ataków melee (będą także tradycyjne) czy podkładania min - seria właściwie wciskanych klawiszy w owych pełnych napięcia momentach wywinduje nam adrenalinę na całkiem nowe wyżyny. W tej konkretnej kwestii całkowicie nowe doznania czekać będą posiadaczy wersji na Wii - szarpanie "pilotem i rybką" np. w walce o broń w oczywisty sposób przewyższać będzie tradycyjne klepanie pada. Następca Call of Duty 2 nie może także obyć się bez multiplayera, nad którym tym razem siedzi osobna ekipa. Ranking, zdobywanie stopni, wieloosobowe pojazdy (również nowe), świeże tryby gry, podział na klasy - odpowiednio zbalansowane, aby nikt nie czuł się pokrzywdzony.

Kontynuacja wojennej serii od Activision zapowiada się wyśmienicie, przynajmniej na next-geny (to tytuł launchowy dla PS3!) - miejmy nadzieję, że w przypadku PS2 oraz X-a nie powtórzy się schemat "brzydkiego kaczątka". ☐ [butcher]

BRAWA POLSKA

Pewien post na [illegible] informacje o 24 postaciach na ekranie oraz udziale w grze polskiego ruchu oporu. W [illegible]

Hmm..

[illegible] źródła wyjaśniły, że chodzi o dywizję [illegible] różnica ;), a te 24 [illegible]

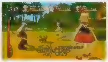
PIGUŁA

Arcade Unplugged
Peter Moore z Microsoftu potwierdził krążące od jakiegoś czasu plotki, że gry z [illegible] rozprowadzane nie tylko za pomocą sieciowej usługi, ale i sprzedawane w sklepach. Działanie takie ma na celu umożliwienie zabawy w Geometry Wars czy Zumę także tym Graczom, którzy [illegible] w trybie offline. Dobry pomysł, oby tylko cena (powiększona przecież o koszty opakowania, dystrybucji itd.) nie zniechęcała do zakupu. [koso]

Dla odmiany coś o Halo 3
Jak się okazuje, niewiele brakowało, by na E3 została zaprezentowana grywalna wersja Halo 3 (a ściślej rzecz biorąc - tryb multiplayer). Jak zdradził Marty O'Donnell, twórca kapitalnej ścieżki [illegible] możliwość istniała. Można się domyślać, że skończyło się na trailerze z powodu ogromnych oczekiwań wobec tego tytułu - głupio byłoby, gdyby dziennikarze wydawali osądy na podstawie wczesnej wersji. O'Donnell zdradził również, że w niedalekiej przyszłości na stronie internetowej Bungie będzie można śledzić [illegible] Halo oraz zobaczyć, jak powstawał teaser przygotowywany na E3 (w tej chwili materiał jest już dostępny). [koso]

Uwsteczniony kompatybilizm
Specom z Microsoftu kością w gardle staje sprawa wstecznej kompatybilności Xboxa 360, a dokładniej rzecz ujmując - problemy, jakie ona sprawia. Niektóre gry z [illegible] a wszyscy z utęsknieniem wypatrują uaktualnionej listy kompatybilności, którą co pewien czas przedstawia MS. Wkurza to m.in. słynnego Tima Schafera, twórcy doskonałego Psychonauts... które oczywiście na Xboxie 360 odpalone być nie może. Schafer zapowiedział, że chętnie pozwoli ludziom z MS na wgląd w silnik gry, byle tylko posiadacze trzystasześć- [illegible] Psychonauts. Apel podziałał, bo Microsoft zabrał się za to, co postulował poważany w branży twórca. [koso]

Ten co grał na fortepianie
Japońskie gry słyną z przeróżnych dziwnych pomysłów, nie dziwią więc założenia nowej produkcji Bandai Namco - Trusty Bell: Chopin's Dream. Tak, akcja tego RPG rozgrywa się we śnie przedwcześnie zmarłego Fryderyka Chopina (którego życie notabene Japończycy znają lepiej niż Polacy) - śnie, który miał miejsce trzy godziny przed śmiercią kompozytora. Trafia w nim do dziwnego świata, gdzie ludzie chorują na nieuleczalną chorobę, ale dysponują też



magicznymi mocami. Chopin poznaje młodą dziewczynę imieniem Polka (walczącą przy użyciu parasola) i chłopaka imieniem Allegretto (oręż standardowy - miecz). Ważną rolę w grze odegra oczywiście muzyka, choć nie [illegible] polegać. Brzmi to wszystko strasznie zjawiskowo, ale tak czy siak perspektywa kierowania w grze słynnym Polakiem jawi się interesująco. Nie podano jeszcze daty premiery. [koso]

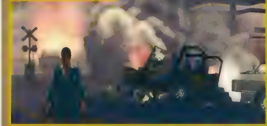
PS2

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Developer: RADICAL ENT. Wydawca: VIVENDI GAMES Data wydania: PAŹDZIERNIK 2006

Niedawno dostaliśmy grową wizję ponadczasowej produkcji filmowej pt. "Ojciec Chrzestny". W tym samym kanonie mieści się "Człowiek z blizną" - kultowa rola Ala Pacino i klasyk kina akcji, który do dziś inspiruje filmowców i twórców gier (w tym także ojców Grand Theft Auto, co wyraźnie widać w GTA: Vice City). Scarface jednakże od tytułów Rockstar odróżnia jeden element - Tony Montana nie jest chłopcem na posyłki, lecz zarządza własnym, kokainowym imperium zła. Jednak poza tym szczegółem, jeśli skupić się na elementach bazowych i konstrukcji rozgrywki, po 5 minutach staje się jasne, że produkcja Radical Entertainment kierowana jest do fanów trzyliterowej serii. Fabuła podejmuje akcję z końca filmu na zasadzie "co by było gdyby?", serwując nam jednocześnie mocne otwarcie - Tony wychodzi cało z masakry w swej posiadłości i znika na 3 miesiące, aby zadyma ucichła. Gdy powraca, na swym dawnym terytorium zastaje konkurencję. Zaczynamy odbudowę imperium, której celem ostatecznym jest zemsta i wyrównanie rachunków z Sosa. Teren działań jest szeroki i otwarty - główne rządy prowadzimy w Miami, ale zajrzymy także na szereg fikcyjnych wysepek imitujących Bahamy, oraz bardziej odległą Boliwię, bazę naszego nemesis. Jako stający ponownie na nogi mózg narkobiznesu nie mamy szans narzekać na nudę - w końcu trwają Wojny Narkotykowe. Kontakty z dostawcami, dilerami, zdobywanie brudnej kasy, pranie jej w bankach, inwestowanie w posiadłości - sklepy, magazyny, markety, potem dbanie o ich wygląd, "tuning" wystaw, werbowanie nowych ludzi do pracy i gwardii przybocznej. Zasmakujemy szmuglerskiego życia, osobiście przerzucając kokę między wyspami, borykając się z agentami DEA (służby antynarkotykowe USA) i negocjując stawki za biały proszek. Miejsce startu (dzielnica) zależy wyłącznie od nas - zaczynamy kręcić interesy na danym terenie, zdobywać kasę, inwestować w siebie (upgrade willi, nowe fury, broń, ubrania), aż osiągniemy określony stopień reputacji - to kluczowy moment, dający postępy w grze i de facto posuwający fabułę do przodu. Nie możemy trzaskać misję po misji - na każdą kolejną musimy sobie zasłużyć własną pracą, co jest ciekawym podejściem do raczej skostniałej struktury gier GTA-podobnych.

▼ Nic mnie tak nie wkurza jak czekanie na przejeździe kolejowym



Skoro wspomnieliśmy o broni, warto przyjrzeć się bliżej ważnemu elementowi rozgrywki, jakim jest czynienie trzody na słonecznych ulicach. I to trzody widowiskowej, warto dodać. Co powiecie na kilka stref trafienia u przeciwników, odpowiednio reagujących na zadawane obrażenia, łącznie z odpadaniem fragmentów ciała? Już po tym widać, że aspekt walki potraktowany został poważniej niż u konkurencji. Dodajcie do tego Rage Meter (Miernik Wściekłości), który napełniany kolejnymi celnymi trafieniami prowadzi do Blind Rage (Ślepa Furia), czyli stanu świadomości, jaki często towarzyszył filmowemu Tony'emu, zwłaszcza pod koniec jego życia, gdy w organizmie miał więcej kokainy niż tlenu w komórkach. Furia daje nam kilkusekundową nietykalność, co przydaje się zwłaszcza w ciasnych lokacjach gęsto usianych przeciwnikami. Tony zaczyna drzeć ryja i kosić wszystko, co znajduje się w zasięgu wzroku - czy muszę dodawać, że idealnie pasuje do tego np. zgrabny karabin? Twórcy chcieli oddać ten specyficzny klimat szału, jakim często emanował ekranowy oryginał i trzeba przyznać, że efekt jest niezły. Oczywiście w szanującej się konkurencji GTA nie mogło zabraknąć pojazdów i wykorzystywania ich do swych destrukcyjnych celów. Dzięki obrotowej kamerze nawet strzelanie za siebie nie stanowi problemu, a oprócz samochodów dostaniemy także łodzie motorowe, jednak nie spodziewajcie się narzędzi do podboju niebios.

▲ Widziałeś moją nową odjazdową koszulę? Przywiozłem sobie z Vice City

Szczerze mówiąc, Scarface: The World is Yours raczej nie ma szans na obalenie hegemonii serii Rockstar w kwestii szeroko rozumianych gier gangsterskich. Najwyraźniej jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby okazał się nieźle wykonanym kawałkiem softu, o mocnych korzeniach filmowych, paru ciekawych, własnych pomysłach i kilku innych, skopiowanych od najlepszych. Miejmy więc nadzieję, że w ostateczności, oprócz kolejnej znanej licencji na konsolach i cyfrowej twarzy Ala Pacino, dostarczy nam grywalności przynajmniej na poziomie produkcji, o której wspomniałem na początku. ☐ [butcher]

Piła

ALAN WAKE

Developer: REMEDY **Wydawca:** MICROSOFT GAME STUDIOS **Data wydania:** 2007

Remedy było znane do tej pory z dwóch części shootera TPP Max Payne, skoro więc bierze się teraz za psychologiczny thriller, mogłoby się wydawać, że za wysokie progi... Ale wystarczy przypomnieć sobie niesamowitą atmosferę zaśnieżonego Nowego Jorku, który Max wzbogacał o czerwoną kolorystykę, by utwierdzić się w przekonaniu, że ta ekipa potrafi zapewnić swym produkcjom stosowny klimat. To jeden z elementów, który w Alan Wake ma uderzać Gracza. Tytułowy bohater jest pisarzem czerpiącym pomysły z własnych koszmarów. Po zaśnięciu u boku swej narzeczonej, w nocy śnił tak realistycznie, że rano nie miał problemu z przelaniem na papier niesamowitych wizji. Pewnego dnia jednak dziewczyna zniknęła, wraz z nią zaś sny - Alan przestał sypiać w ogóle. Zmęczony i przytłoczony samotnością udał się do Pride Falls, do kliniki zajmującej się problemami ze snem. Wydaje się, że kuracja przyniosła mu ulgę, do czasu, gdy jego sny zaczynają obracać się w rzeczywistość...

Mechanika gry jest ściśle powiązana z koszmarami nękającymi Alana. Pierwszoplanową rolę odgrywać będą światło i ciemność - koszmary naszego bohatera będą się materializować w mroku, stąd jego sojusznikiem będą wszelkiego rodzaju źródła światła: latarka, reflektory samochodowe, blask latarni. Zapomnijmy jednak o liniowych i przewidywalnych lokacjach znanych z survival horrorów - w Alan Wake rozległe tereny Pride Falls będą stanowić kanwę rozgrywki. Położone w Waszyngtonie miasteczko ma odzwierciedlać charakter setek tego typu miejsc w USA - kilka przecznic, stacja benzynowa, sklep, posterunek policji. Autorzy dumni są szczególnie z odzwierciedlenia leniwego tempa, w jakim snuje się życie w takim miasteczku. Mieszkańcy zajęci własnymi sprawami to jedno (oby było lepiej niż w przypadku Radiant AI zaimplementowanego w Elder Scrolls IV: Oblivion), zmieniające się dynamicznie warunki pogodowe i pory dnia - a co za tym idzie, inne efekty świetlne i cieniowanie - to drugie. I do tego momentu Alan Wake prezentuje się intrygująco, tyle że nie wiadomo jeszcze nic na temat gameplayu. Czy akcja toczyć będzie się "po szynach", czy może dostaniemy thriller w ujęciu free-roamingowym, w pewnym sensie przełomowy - zobaczymy. Osobiście pokładam w tej pozycji olbrzymie nadzieje - nie tylko ze względu na fakt, iż poprzednie gry Remedy przechodziłem po kilka razy;). ☐ [koso]

▲ Alan w centrum miasta. Udostępnione do tej pory materiały [illegible]

▶ I znów Alan. Dziękuję składaczom na zostawienia tyle miejsca na podpis do screenu, o którym nie da się nic napisać. Nie, naprawdę. Alan w bluzie z czerwonym kołnierzykiem. Spadzista ulica. Domek. Jeszcze raz dzięki, chłopaki.

SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl [illegible]

ROBSON.PL

- KONSOLE NOWE I UŻYWANE
- AKCESORIA
- GRY SPRZEDAŻ SKUP [illegible]
- SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
- NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMOWIENIA
- RATY 0%
- GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

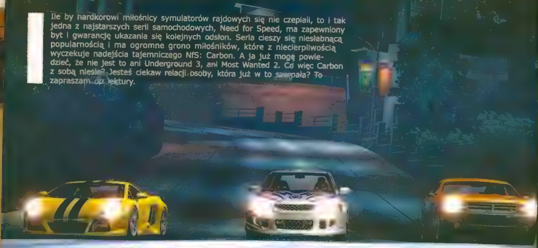
ZAMÓWIENIA [illegible]
(22) 436 19 66

01-[illegible] Warszawa, ul. Powstańców Śląskich [illegible]
e-mail: robson@robson.pl
Zapraszamy Pn. - Pt. w godz. 11-19 i w Soboty [illegible]
BEZ SMS-ÓW

NEED FOR SPEED CARBON

Developer: BLACK BOX GAMES **Wydawca:** EA **Data wydania:** 3 LISTOPAD; WII i PS3 - IV KWARTAŁ 2006

Ile by hardkorowi miłośnicy symulatorów rajdowych się nie czepiali, to i tak jedna z najstarszych serii samochodowych, Need for Speed, ma zapewniony byt i gwarancję ukazania się kolejnych odsłon. Seria cieszy się niesłabnącą popularnością i ma ogromne grono miłośników, które z niecierpliwością wyczekuje nadejścia tajemniczego NfS: Carbon. A ja już mogę powiedzieć, że nie jest to ani Underground 3, ani Most Wanted 2. Co więc Carbon z sobą niesie? Jesteś ciekaw relacji osoby, która już w to [illegible]? To zapraszam do lektury.



[illegible] jego numeru PE w Kosicach, zakończyła się konferencja Electronic Arts w Pradze, poświęcona właśnie Need for Speed: Carbon. Prezentację prowadził sam producent, Steve Anthony, a zgromadzeni mogli zapoznać się z wczesną wersją tej gry na X360 i PS2. Bohater Most Wanted powraca do miasta Palmount, kontrolowanego przez gangi samochodowe, i zaczyna zaprowadzać porządek. Znaczy się: montuje własną ekipę i uczestniczy w rajdach pozwalających przejąć kontrolę nad kolejnymi regionami. Nie jesteś więc już sam, lecz [illegible] całą drużyną – i to jest jedna z najważniejszych cech wyróżniających Carbon od reszty samochodówek. Osobiście dobierasz sobie, z kim będziesz chciał współpracować. Wszelkich łobuziaków muszę jednak rozczarować: nie ma możliwości, byś w dostępne sloty drużynowe wkomponował sobie brazylijskie siostry bliźniaczki uzupełnione cycatą Szwedką w bikini, które nie znają się na autach, ale [illegible] powinni. Ty korzystasz z usług prawdziwych [illegible] rozrabiaka, którego zadaniem jest, jak sama nazwa wskazuje, blokowanie i rozrzucanie przeciwników po rowach. „Fixer" pomoże Ci uniknąć policji, „Drafter" zaś poprowadzi Cię jak po sznurku, pozwalając wykorzystać zjawisko tunelu aerodynamicznego, a zwiadowca wyczai dla Ciebie potencjalne skróty. Ciekawostką jest fakt, że jeżeli weźmiesz do drużyny np. dwóch mechaników, to pozwolą Ci oni znacznie lepiej stuningować furę, niż zrobiłby to pojedynczy fachowiec. Niestety, w prezentowanej wersji dostępny był tylko „Blocker", który starał się ostudzić zapały [illegible] po wydaniu odpowiedniego rozkazu (znaczy się naciśnięciu klawisza „[illegible]" partnera. Nie ma tutaj rozbudowanych opcji wydawania [illegible] poleceń, żeby za bardzo nie rozpraszały Cię w trakcie wyścigu). Trzeba [illegible], że „Blocker" radził sobie całkiem nieźle, zajeżdżając przeciwnikom drogę, czy nawet zakładając PIT'a wybijającego oponenta z równowagi. [illegible] nie zdarzyły mu się też wpadki – w trakcie akcji wpadał na Twoją furę, za co zaraz przepraszał (a i tak obrywał serią siarczystych wyzwisk ze strony aktualnie grającego).

Absolutną rewelacją jest zaś zaimplementowana w Carbon technologia Autosculpt, pozwalająca „rzeźbić" wygląd samochodów niczym poważni [illegible] Tiger Woods, czy choćby Godfather. O co dokładnie biega? Ano pomijając fakt obecności różnych zestawów części do aut, każda z fur posiada swoje własne obszary, które swobodnie możesz wygodnie i płynnie modelować (np. zwiększanie średnicy rur wydechowych, obniżanie zderzaków itd.). Swoboda i możliwości są PRZEOGROMNE, a najlepiej to zobrazuje przykład. Przy samych kołach masz aż 9 (!) różnych stref do modelowania – ustalasz m.in. [illegible] to, co można było robić w tej wersji [illegible] więc na samą myśl o tym, jak będzie można odpicować (i to w ustalony sposób) różne bryły, robi mi się gorąco. Pośród Twoich [illegible] jeden specjalista mogący pracować w Twojej drużynie, „Fabricator", który to zwiększy ilość obszarów do modelowania w każdym aucie. A jeśli chodzi o same samochody, to będzie ich przynajmniej 50, pogrupowanych w trzy klasy. Każda z nich miała na pokazie swojego reprezentanta: „Muscle" w

» WYWIAD Z PRODUCENTEM

W trakcie konferencji udało mi się zamienić kilka słów z producentem Carbon, Steve'em Anthonym.

PE: Skąd wziął się pomysł na taki podtytuł gry?
Steve Anthony: Carbon Canyon to miejsce, w którym rozgrywać się będą finałowe wyścigi. Nie jest to jednak tylko wytwór fantazji, bo w Kalifornii miłośnicy nielegalnych wyścigów, którzy mieli już dość problemów z policją, faktycznie zaczęli przenosić się poza miasto i organizować wyścigi na niebezpiecznych trasach przy kanionach. No i poza tym ten tytuł dobrze brzmi – jest „sexy" :).

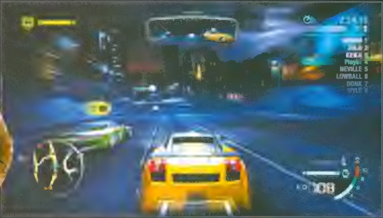
PE: A właśnie – policja. Czy będzie ona tutaj obecna i czy można się spodziewać takich akcji jak w *Most Wanted*?
SA: Carbon to nie Most Wanted, w którym cała zabawa skupiała się na ucieczkach przed policyjnymi obławami. Owszem, policja będzie tu obecna, ale w znacznie mniejszym stopniu, niż to było ostatnio. Ponadto sam ruch uliczny występować będzie przede wszystkim na terenach miast, a w kanionach będzie panował spokój.

PE: W prezentowanej tu wersji wszystkie wyścigi odbywają się w nocy. Czy pomimo tego będzie też możliwość jeżdżenia za dnia?
SA: Nie, w Carbon wszystkie wyścigi będą odbywały się w nocy.

PE: Seria słynie ze znakomitego, licencjonowanego soundtracku. Jakich artystów będzie można usłyszeć w Carbon?
SA: Na razie nie mogę tego zdradzić. Mogę jedynie powiedzieć, że będzie 25 utworów z trzech różnych gatunków: rock, electronic i bling-hop [*K: połączenie hip-hopu z elektroniką*].

PE: To może chociaż zdradzisz, co to za rewelacyjny kawałek przygrywał tutaj w trakcie pojedynku z bossem - ten z japońskimi bębnami?
SA: O, miło że zwróciłeś na to uwagę :). Jesteśmy niezwykle zadowoleni, że udało nam się do współpracy namówić słynnego i renomowanego muzyka, Trevora Morrisa [*K: to gościu, który odpowiedzialny był m.in. za muzykę do filmu „Ostatni Samuraj"*]. W grze będą jego trzy kawałki, które wprost idealnie komponują się z [illegible]. Świetnie nastrajają i podkręcają tempo.

PE: A co z trybami multiplayer?
SA: Carbon oczywiście będzie oferował rozgrywkę online. Póki co nie mogę jednak powiedzieć, jakie opcje i tryby będą tu dostępne.



postaci Dodge'a Challengera, Lancer z klasy „Tuner", no i istna perełka – „Exotic", pozwalające przetestować Lamborghini Gallardo. Ta ostatnia klasa jest szczególnie fascynująca i tylko można snuć wyobrażenia, jakież to cacka się w niej znajdą, a do poprawy samopoczucia powiem Ci jeszcze jedno: SUV-ów nie będzie).

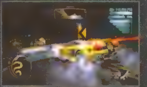
W kwestii dostępnych trybów wyścigów rewolucji nie ma – są praktycznie wszystkie te, które mogliśmy uświadczyć w NfSU2 i MW (brak Drag Races). Swoistą jednak nowinką są duels – pojedynki z bossami danego obszaru. Akcja przenosi się na teren jednego z trzech kanionów (10 tras), byś w pojedynku sam na sam mógł rozstrzygnąć, kto tu tak naprawdę rządzi. Wyścig odbywa się w dwóch fazach: najpierw Ty gonisz gościa i dostajesz punkty za trzymanie się jak najbliżej, po czym role się odwracają – i w Twoich rękach jest to, by przeciwnik nie zdobył więcej punktów od Ciebie, co by ich różnica była dodatnia. Pojedynkom towarzyszą świetne wstawki, a [illegible] podgrzewa pewien „szczegółik" – trasy biegną wzdłuż potężnych urwisk, więc wylecenie poza barierki skończy się natychmiastową porażką. Przypomnij więc sobie wyścigi na Jackson's Heights z NfSU2, weź pod uwagę to, że barierki nie są już niezniszczalne, a będziesz miał jako taki obraz tego, co Cię teraz będzie czekało. Z pewnością też wiele osób ucieszy powrót wyścigów Drift, rozgrywanych tak na zamkniętych, specjalnych trasach, jak i odcinkach kanionów. Wróciły, i to we wspaniałej formie – wyraźnie zmieniła się fizyka (na lepsze), samochody automatycznie delikatnie kontrują, a do tego pojawiły się mnożniki punktowe (x2, x3 i w górę) przyznawane za każde przerzucenie tyłka fury na drugą stronę przy kontynuowaniu poślizgu.

A jak toto wygląda? Nie będę się tutaj specjalnie rozwodził, bo na to przyjdzie czas przy okazji recenzji pełnej wersji. Jeżeli chodzi o X360, to po prostu pierwsza klasa. W odróżnieniu do MW (który był portem ze starszej konsoli), Carbon od samego początku powstawał z myślą o next-genie, czego różnice widoczne są już na pierwszy rzut oka. Szczególnie urokliwie wypada engine odpowiedzialny za refleksy na autach. Nie ma tutaj dość popularnej efekciarskiej przesady, fury nie błyszczą się jak psu jajca, ale jednocześnie prześlicznie oddają oświetlenie i odbijają otoczenie – co szczególnie ładnie widoczne jest, gdy zbliżysz się do bandy czy auta przeciwnika. No i trzeba też przyznać, że spękany asfalt na górskich trasach to jedno z najładniejszych podłoży, po jakich mogliśmy kiedykolwiek śmigać. Wersja na starego Xboxa nie była prezentowana, zaś ta na PS2 pozostawiała wiele do życzenia ze swoim niskim framerate'em. Jak jednak powiedział producent, to był dopiero dość wczesny i wymagający dopracowania kod, tak więc na razie nie ma co tu psioczyć. Ogólnie rzecz biorąc, Carbon naprawdę dobrze się zapowiada, a w dodatku wydaje się wyraźnie trudniejszy, niż poprzednie części. Jest na co czekać. • [kall]

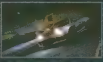
Ocena wstępna (Xbox 360): 8

Emmanuelle Vaugier w roli Nikki

Oto i nowa gwiazda NFS – Nikki – dziewczyna bohatera gry. Jej rolę gra Emmanuelle Vaugier, którą mogliśmy oglądać już w "Piła 2" i "40 dni i 40 nocy". Oj, jest na czym zawiesić oko - nie bez przyczyny w maju magazyn "Maxim" umieścił ją na liście "100 najgorętszych kobiet". I jak tu się nie cieszyć z "green screena", w dodatku przy reżyserii [illegible] ([illegible] "X-Men 3", "Ja, robot", "Fantastyczna Czwórka")



[illegible] się lepiej sprzedaje i koduje.



PLOTKI GŁOSZĄ

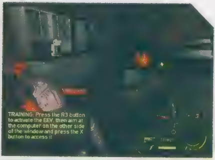
- ... że do końca roku ukaże się Duke Nukem Forever (na PC i Xboxa 360). A to dlatego, że Take Two (wydawca) obiecał 3D Realms (producent) 500 tysięcy dolarów, jeśli ukończą projekt do 31 grudnia 2006. Myślę, że po prostu chcą zamknąć pewien rozdział:).
- ... że Dead o Alive 5 jest już we wczesnym stadium produkcji.
- ... że na Xboxa 360 ukaże się Command & Conquer 3: Tiberium Wars, kolejna część legendarnej serii RTS-ów, która była obecna m.in. na PSX-ie.
- ... że w okresie przedświątecznym Xbox 360 stanieje. Najbardziej optymistyczne plotki mówią o cięciu rzędu 100 dolarów, realiści zakładają przedział 25-50 papierków z podobizną Jerzego Waszyngtona.
- ... że aktualnie szykowana jest wersja Ninja Gaiden Black na PlayStation 3.
- ... że Criterion myśli o wersji MMO (Massively Multiplayer Online) swojego flagowego racera, Burnoute.
- ... że piąta część Silent Hill ukaże się na PS3 i Xboxa 360, zajmie się nią zupełnie nowy, w dodatku amerykański team, a rozgrywka ma się zbliżyć do gameplayu przedstawionego w Resident Evil 4.
- ... że Cliffy Bleszinski ze swoim teamem niezwłocznie po ukończeniu Gears of War zabiera się za tworzenie sequela tej produkcji.
- ... że z Dead Rising od Capcom wyleci multiplayer.
- ... że Codemasters przygotowuje się do wypuszczenia amigowego Sensible World of Soccer na Xbox Live Arcade.
- ... że na Xboxa 360 powstaje Assassin's Creed oraz Mercenaries 2.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DUBLE AGENT

Developer: UBISOFT MONTREAL **Wydawca:** UBISOFT **Data wydania:** 29 WRZEŚNIA; PS3 - NIEZNANA

Zazwyczaj takie teksty zaczyna się od niesamowicie kreatywnego "Sam Fisher wraca" albo zarezerwowanego dla dziennikarskich wyjadaczy "Sam Fisher wraca, wkurzony jak nigdy". Ale to, że wraca, wiemy od wielu miesięcy - Ubisoft przeprowadził zgrabną kampanię reklamową, początkowo próbując wmówić nam, jaki to zły nasz Rybak teraz będzie. Podtytuł sugeruje, że będzie jednak typowo po amerykańsku (ewentualnie po kanadyjsku, gdzie rezyduje developer serii) - agent trafia pod przykrywką do więzienia, zdobywa zaufanie jednego z członków organizacji JBA, wraz z nim ucieka na wolność, następnie infiltruje wrogi syndykat... Stop. Tu kończy się sztampa, ale zanim dojdziemy do najciekawszych elementów nowego SC, zajmiemy się czymś przykrym.

Peesdwójkowa wersja preview Double Agenta wprawiła mnie w zakłopotanie. Jak to możliwe, że czwarta odsłona przygód "Sama Zielonej Lampki" na PS2 wygląda gorzej niż pierwsza część na Xboxa (mająca na karku cztery lata!)? Nie przeceniam możliwości maszyny Microsoftu, ale Ubisoft ma zdecydowanie problemy z programowaniem na PS2 (co było widać choćby w przypadku Ghost Recona). Nie zrozum mnie jednak źle - to nadal bardzo ładny tytuł, tyle że będzie nieporównywalnie brzydszy od wersji na X-a (co można założyć w ciemno, mając w pamięci cudowne wizualnie SC: Chaos Theory). Gorsze jakościowo efekty (oświetlenie, cienie), rozklejający się co rusz framerate i widoczny w wielu miejscach aż zanadto aliasing - to stanowczo za dużo, by nie wpływało negatywnie na zabawę. Widać pracę designerów, prągnących upchnąć w otoczeniu jak najwięcej szczegółów, ale pewnych rzeczy nie byli w stanie przeskoczyć.


TRAINING: Press the R3 button to activate the EEV, then aim at the computer on the other side of the window and press the X button to access it

◀ A tej zaś programiści wpakowali zdolności telekinezy, o, patrzcie.

▲ A ten to mi chciał z paczki od cioci czekoladę z orzechami podebrać. Zdążył zjeść kostkę.

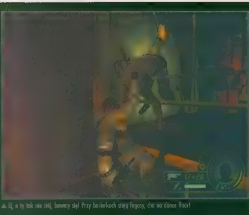
"Trzeba być lisem i lwem"

Zabawa w podwójnego agenta i balansowanie między obiema stronami barykady to największa atrakcja całej gry i motyw, który wprost kapitalnie pasuje do serii, jednocześnie nadając jej nowy wymiar. Koniec z pozbawionym głębi przebijaniem się przez levele. Tu każda czynność ma swoje konsekwencje - i to wielorakie. Jesteś agentem rządowym, ale agentem "NOC" (non-official cover operative - nieoficjalny agent operacyjny działający pod przykrywką), którego w razie niepowodzenia państwo się wyprze. Musisz coraz głębiej wnikać w szeregi JBA, zdobywać zaufanie szefa organizacji Emile'a Dufraisne'a i nie wzbudzać podejrzeń. Co zrobisz, gdy kompan rozkaże Ci zabić niewinnego człowieka? Nie przestępcę, lecz niewinnego faceta, który muchy by nie skrzywdził, ani nawet nie wziąłby udziału w paradzie równości. Złamiesz mu kark z zimną krwią, czy tylko ogłuszysz? Moralne (i nie tylko) wybory napotkasz na każdym kroku. Rzutują one na wskaźnik zaufania - z jednej strony JBA, z drugiej Third Echelon. Trzeba uważać, by nie przechylić szali wyraźnie na jedną ze stron, ale z drugiej strony balansowanie pośrodku też nie przynosi wielkich korzyści. Wszystko zależy od Twoich poczynań, np. wykonywanych zadań dla obu stron, najczęściej wzajemnie się wykluczających. Gdy wykryjesz zdradę w strukturach przestępczego syndykatu, co zrobisz?

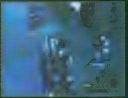
Pila

[illegible] Dukalene'owi, który [illegible] każe sprzątnąć kapusia, [illegible] Lamberta, co [illegible] się [illegible] który [illegible] obywatelowi" i [illegible] od niego cennych informacji?

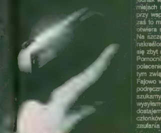
[illegible] szeroko założone patenty są [illegible] klasyfikowane przez recenzen[illegible] jako "mający potencjał, ale nie do [illegible] wykorzystany", na szczęście [illegible] z Montrealu dopracowało ten swój [illegible] sposób. Kluczowe decyzje [illegible] dalszy przebieg misji (np. [illegible] na rozkaz Cl i nie poderżnie [illegible] posłuchasz jego [illegible] sprzątniesz kogoś), ale [illegible] między [illegible] "Hard Mission" [illegible] typu [illegible], natomiast [illegible] cieszącą się uznaniem [illegible] więcej amunicji. Wszystko to sprawia, że aby poznać alternatywne drogi i konsekwencje ich wyboru, trzeba będzie skończyć grę przynajmniej dwukrotnie - i to jest bardzo dobra wiadomość, bo poprzednie części niezbyt do tego zachęcały.


▲ Ej, a ty tak nie stój, bawmy się! Przy barierkach stoją fagasy, cho na dance floor!

▲ Fantastyczną animację Sama podczas skoku przez barierkę znamy już z Chaos



▲ Zabawa w kooperację podczas gry solo. Podsadzasz kolesia na podwyższenie, a on po chwili pomaga Ci dostać się na górę. Taka transakcja wymienna.



Sama rozgrywka doczekała się kosmetycznych poprawek. Odświeżono wygląd HUD-a, teraz przyjemniejszego dla oka - wskaźnik niewidoczności Sama jest teraz symbolizowany ikoną jego głowy (im jaśniejsza, tym łatwiej go zauważyć). Pojawiły się zagrania znane z kooperacyjnych trybów znanych z poprzednich części, tym razem jednak w trybie dla jednego gracza. W niektórych miejach możemy liczyć na pomoc kompanów, np. przy wspinaniu się na wyższą platformę, niekiedy zaś to my pomagamy, a towarzysz w zamian otwiera niedostępne wcześniej pomieszczenie. Na szczęście motyw ten jest tylko lekko nakreślony, a działania w tandemie nie pojawiają się zbyt często (w końcu to nie G.R.A.W.). Pomocnikowi możemy zresztą wydać tylko jedno polecenie (idź/zostań), zatem i kombinowanie z tym związane ma siłą rzeczy ograniczony zakres. Fajowo wypada za to nowy gadżet Sama - podręczna lampa ultrafioletowa, z pomocą której szukamy odcisków palców. Po ich znalezieniu wysyłamy dane do Third Echelon, a po chwili dostajemy profil osoby, poznając w ten sposób członków JBA (a i przechylając nieco wskaźnik zaufania na stronę "tych dobrych").

Paleta ruchów Fishera nie uległa większym zmianom, niemniej wersja preview składała się raptem z 4 leveli, więc może niespodzianki czekają w kolejnych.

Warto jeszcze wspomnieć o zupełnie nowym sposobie przedstawiania wydarzeń w Splinter Cell: Double Agent. Nie da się ukryć, że seria tkwi korzeniami mocno w political fiction (hołd ku firmującego ją swoim nazwiskiem pisarza Toma Clancy'ego), ale w nowej części odżegnano się od upolitycznionego backgroundu. Zamiast wstawek z wiadomości telewizyjnych i technicznego bełkotu postawiono na przybliżenie bardziej ludzkiego wizerunku Sama. Dramatyczne wydarzenia, które stają się jego udziałem, zmieniają go

wraz z rozwojem sytuacji - sam jestem ciekaw, co wydarzy się na końcu. Warto jeszcze wspomnieć, że pewnym dopełnieniem scenariusz jest Splinter Cell: Essentials na PSP (inna sprawa, że mocno spoiluje wydarzenia z Double Agent).

Cykl przygód Fishera to chyba najwyżej oceniana seria w PE - poprzednie części zgarniały po "9+" (mowa o wersjach na Xboxa, na pozostałe platformy niewiele gorzej). Wszystko wskazuje na to, że również i tym razem zachłyśniemy się mocą płynącą z tego tytułu, zwłaszcza że stanowi on kolejny krok naprzód, opierając się na zupełnie nowych fundamentach. Pozostaje jeszcze kwestia wersji na poszczególne platformy. Można mówić praktycznie o 3 różnych grach, doświadczenie bowiem uczy, że Xbox dostanie najładniejszą wersję z current-genów, a PS2 i GC wizualnie gorszą, zapewne również z nieco zmienionym układem leveli. Do tego dochodzi debiut serii na Xboxie 360 – cóż zmajstruje Ubisoft na pierwszym z next-genów (oby nie powtórzono klęski z King Kongiem)? Tak czy siak we wrześniu dostaniemy killera! • [koso]

Ocena wstępna (PS2): 9-

▲ Ujęcie z etapu, którego nie było w demie. Powiało militaryzmem, ale na kierowanie czołgiem (a tym bardziej [illegible]) nie mamy co liczyć, całe szczęście.

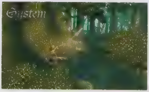
VALKYRIE PROFILE: SILMERIA

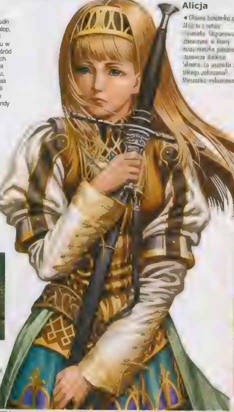
Developer: TRI-ACE **Wydawca:** SQUARE ENIX **Data wydania:** 26 WRZEŚNIA (USA)

Odyn to miał klawe życie w Asgardzie. Choć stracił jedno oko, gdy zajrzał do studni mądrości, mógł nadal, niczym grecki cyklop, lustrować dziesiątki pięknych laseczek i rozkoszować się ich jędrnymi ciałami, gdy służyły mu w pałacu. Walkirie były dziewicami rekrutowanymi spośród zmarłych śmiertelniczek, by szukały najdzielniejszych wojowników poległych na polach chwały do zasilenia armii Odyna. Tri-Ace pokazało nam kilka wiosen temu, że przy tej okazji nosiły mini-spódniczki i wyglądały jak całkiem współczesne seksbomby. Tak to widzieli Mali Żółci Bracia (bo oni to podobno erotomanię z mlekiem matki spijają!). Teraz Square Enix dobrało się do legendy z PSone, zlecając Tri-Ace przygotowanie prequela Valkyrie Profile. Kto się pisze na więcej urodziwych kobiet w zbrojach? Wszyscy? A więc przeczytajcie, jakie gra robi wrażenie świeżo po japońskiej premierze.

Zaczyna się od lekkiej kontrowersji – akcja dzieje się 400 lat przed wydarzeniami z VP, a główna bohaterka nie jest już potężną Walkiną. Wcielamy się w drobną, nieśmiałą dziewczynę, która okazuje się wygnaną księżniczką z królestwa Dipanu. W Alicji odrodziła się dusza Silmerii, jednej z wojowniczek Odyna, która musiała wcześniej narazić się na tyle mocno, że ten wyrzucił ją z Asgardu. W konsekwencji panienka została uznana za wariatkę, od czasu gdy zaczęła prowadzić konwersacje ze "sobą" (nikt nie wie, że dzieli ona dusze dwóch istot!), co doprowadziło do jej przymusowej włóczęgi. Banicja to nie jedyne zmartwienie Alicji. Już w intro dowiadujemy się, że Odyn wysłał swoich najlepszych rycerzy, by zatrzymać Silmerię, która odrodziła się w ciele śmiertelniczki. To taki szkic pierwszych zdarzeń, dalej będzie tylko ciekawiej i intensywniej. Fabuła stoi na wysokim poziomie, a sam jej przebieg jest teraz znacznie bardziej liniowy, niż w VP:Leneth, gdzie mogliśmy podejmować questy w takiej kolejności, jak nam się podobało itd. Tutaj trzeba przeważnie iść jak po sznurku i do tego na piechotę - specjalne umiejętności Silmerii aktywują się tylko w cut-scenkach. Kolejną z odważnych decyzji developera jest zrezygnowanie z werbowania Einherjerów do walki w dniu ragnaroku. To jednak całkiem logiczne, bowiem jako śmiertelniczka z duszą przeklętej Walkirii, pozostajemy właściwie w opozycji do samej Walhalli i ferajny nordyckich bogów. Osią fabuły jest ucieczka: od losu, przeznaczenia, od więzów swej przeszłości. Alicja podróżuje ze śmiertelnymi, ale też i z duchami - dzięki zdolnościom Silmerii może materializować dusze poległych wojowników zawarte w elementach ich dawnego rynsztunku. Wiąże się to z odkrywaniem wielu dodatkowych postaci (losowanych z pewnej puli profesji, np. łuczników - w New Game+ można więc zdobyć zupełnie nowych zawodników!), które po nabiciu kilku leveli doświadczenia możemy odesłać z powrotem do świata ludzi i otrzymać od nich power-upy i inne bonusy. Szkoda jednak, że ci opcjonalni wojownicy nie zostali wpleceni w wątek fabularny VP:S.

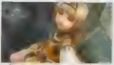
Barć miodu eksplodowała oblewając całą krainę złocistym płynem. Dynamiczny system walki, łączący real-time z turówką, prezentuje się fantastycznie i wzbogacony został o kilka ciekawych rozwiązań. Po pierwsze, napotkanie





Alicja

◄ Główna bohaterka gry Alicja to z natury nieśmiała, filigranowa dziewczyna, w której duszy mieszka potężna i stanowcza Walkiria Silmeria. Co wychodzi z takiego połączenia? Mieszanka wybuchowa!



▲ Szaty postaci zaprojektowano wyjątkowo starannie. Twarze bohaterów wyrażają sporo emocji, jednak nie stoją na poziomie tych z FFX. Gra nadrabia to pięknem lokacji.

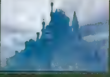
ALICIA
106
DYLAN
122
RUFUS
102

7 Hits
50
91
37

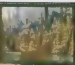
INTRO

Opowieść zaczyna się w gotyckiej budowli, gdzie więziona jest główna bohaterka. Po chwili dowiadujemy się, że Odyn odkrył, iż w jej ciele znalazła schronienie dusza Walkirii i zamierza ją wyrwać z powrotem do Walhalli. Nie docenia jednak potęgi Silmerii, która skryta jest w śmiertelnej Alicji...

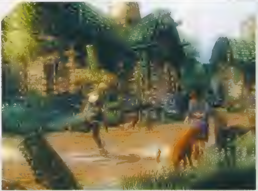
▼ Zamek ojca Alicji symbolizuje potęgę jego królestwa. Co jednak musiało się stać, by uwięził swoją córkę? Jakie tajemnice skrywają lochy twierdzy? Czy dziewczyna odnajdzie tam tajemnicę swej przeszłości?



◄ Alicja wybrała banicję nad przymusowy pobyt w komnatach zamczyska. Teraz ukrywa się nie tylko przed gwardią swego ojca, ale i przed wysłanniczkami Odyna...

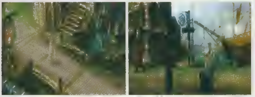


▲ Alicja już zaraz wyrwie się z regionu, gdzie mogłaby być rozpoznana i będzie mogła zrzucić biały płaszcz. Tutaj do akcji wkracza już Gracz...



▲ Tri-Ace łamie konwencję słodkiego jRPG. Miasta i wioski przywołują na myśl średniowiecze, a gotyckie budowle wspaniałe francuskie katedry. Taki klimat po prostu zachwyca.

wroga nie oznacza przeniesienia od razu do ujęcia z boku zawodników. Możemy teraz biegać również wgłąb ekranu, po polu 3D, zastanawiając się nad taktycznym rozegraniem starcia (rozdzielić grupę towarzyszy, otoczyć wroga, skupić się na jego słabym punkcie). Kiedy już zdecydujemy się na atak, rozgrywka zaczyna przypominać walkę z VP. Atak każdej z postaci przypisany jest pod jeden przycisk na padzie i chodzi o to, żeby używać go we właściwym czasie, tworząc zespołowe combosy i przedzierając się przez gardę adwersarzy. Cieszą takie opcje jak Leader Assault, czyli możliwość rozprawienia się tylko z liderem wrogiej grupy i szybsze zakończenie walki. Ważną rolę w zwiększaniu potencjału ofensywnego naszych postaci odgrywają skille, które odblokowuje się poprzez ekwipowanie określonych zbroi, hełmów itd. i używanie ich podczas bitwy. Sama eksploracja lokacji czy dungeonów przypomina bardzo pierwsze VP, bo nadal podróżujemy tylko w jednym planie, natomiast warto zaznaczyć, że miasta znacznie się ożywiły poprzez uwzględnienie sklepików i rozmownych NPC-ów. Bieganie po lochach i jaskiniach, okraszone elementami z platformówek ("zamrażanie wrogów" i skakanie po ich łbach), jest o tyle ciekawe, że na swej drodze spotkamy cokoły na magiczne kule, których instalowanie będzie powodować wprowadzenie ujemnych lub dodatnich modyfikatorów w walkach rozgrywanych na terenie całego miejsca eksploracji (np. zmniejszony atak, ale więcej punktów doświadczenia).

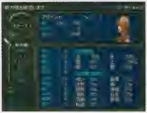


▲ VP2 poraża m.in. oświetleniem. Trzeba na własne oczy zobaczyć, jak promienie gwiazdy dziennej odbijają się od szat Alicji, tworząc miękką poświatę, lub jak tysiące liści w lesie rzucają swój cień.

Owe sferyczne przedmioty możemy "wykupić" i korzystać z ich dobrodziejstw również w innych dungeonach, pod warunkiem, że zbierzemy odpowiednią ilość "waluty" w postaci kryształów zbieranych po walce. Chociaż nie ma wyboru poziomu trudności, przy każdej New Game+ zwiększa się on niejako automatycznie, stanowiąc nie lada wyzwanie dla erpegowych zakapiorów.

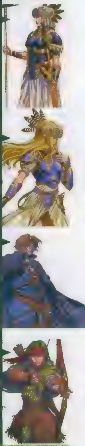
Odyn łypie swym okiem smakosza-erotomana z nieskrywaną satysfakcją. VP:S to graficzny i muzyczny majstersztyk (najlepsze jak dotąd kompozycje Motoiego Sakuraby!), który godny jest wielu pochwał i, jako całość, porównywania z tak mocnymi tytułami, jak S5 czy FFXII. Rozbudowany system walki, dłubanie w ustawieniach skillów i wykorzystywanie bogactwa taktycznych rozwiązań sprawia, że gra Tri-Ace jest marzeniem weterana RPG. Pozostaje tylko czekać, aż Midgard przemówi językiem Albionu. ☐ [Zax]

Ocena wstępna: 9-



◀ Nasze kochane statystyki. Niestety, wszystko po japońsku, łącznie z ciekawymi biografiami opisującymi każdą z przyłączających się postaci. Czekajcie na angielską wersję, bo można się w tym pogubić!

Bohaterowie tej opowieści



Walkiria Hrist

[illegible]

Walkiria Silmeria

[illegible]

Lezard

[illegible]

Rufus

[illegible]

- zamowienia 24h tel./SMS/Internet
- pełna oferta także przez WAP w komórce
- ponad 1700 produktów w ofercie
- bezpłatny katalog wysyłkowy
- najlepsze ceny, RATY

(v1-v15) 69,-
(oryg.) 199,- 1GB
(oryg.) 79,-
(oryg.) 69,-

555zł

Zestaw PStwo + karta pamięci 8MB + RGB - konsola (SCPH-75004CB), oryginalny pad DualShock 2 (Sony), zasilacz, przewody. Gwarancja 12 mies

599zł

Nintendo DS Lite - zminiaturyzowana wersja konsoli NDS. Prawdziwy hit w Japonii. Posiada wbudowany port WiFi oraz dotykowy ekran. Kompatybilna z grami na GameBoy Advance.

999zł

Sony PSP Giga Pack - konsola, słuchawki, etui, karta 1GB, kabel do PC, ładowarka. Posiadamy też **PSP Base Pack** za 749zł oraz **PSP Value Pack** za 899zł

Microsoft Xbox 360 Premium - konsola, HDD, słuchawki, bezprzewodowy pad, kabel Component HD AV, kabel do PC. Gwarancja PL 12-mies

SKLEPGEKON.PL

Ogłoszenie nie stanowi oferty

ROGUE GALAXY

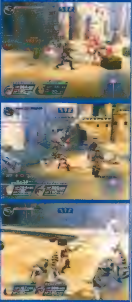
Developer [illegible] Wydawca [illegible] Data wydania [illegible]

Od lat marzę o tym, by wcielić się w rolę bezwzględnego, [illegible] korsarza-gwałtownika, który mógłby pływać po przestworzach galaktyki w poszukiwaniu bogactw, rumu i innych łupów. Powiesz pewnie, szczurze lądowy, że okręty żeglują po morzach, a nie w kosmosie, [illegible] co najwyżej [illegible] nie szybkości orbitalne. Ja odrzeknę wtedy: [illegible]miku, treśnisiu! - od czego jest Level 5 i ich nieskończona wyobraźnia developerska?! Do koziej kiszki, studio nieprzeciętnie uzdolnione i mające na koncie tak wspaniałe tytuły, jak Dark Cloud 2 czy Dragon Quest VIII, nie może mnie zawieść. Marzenie się powoli spełnia. A więc do żagli... wchodzimy na trzecią kosmiczną! Podajcie mi hibernującego rumu!

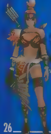
Ahoj! Po przebudzeniu widzę jakoś wyraźniej i mogę zacząć sprawozdanie z mego romansu z japońską wersją Rogue Galaxy. Nie chcę się tu rozwodzić nad fabułką, bowiem jest ona po prostu erpegowym standardem. Niestety, standard to denerwujący, ponieważ okraszony zbyt dużą ilością nudnawych cut-scenek i sytuacji powielanych wciąż od trzeciorzędu. Sama grupka postaci nie zachwyca skomplikowaniem, czego najlepszym [illegible] wiejskiego głupka z natręctwem myślowym: zostania kosmicznym piratem (ale bez gwałtów, a szkoda!); swoją drogą, to tak jak Vaan z FFXII - "bardzo" oryginalne podejście. Nic to. Jeśli potraktujemy naszą ekipę podwładnych w komediowej konwencji i z przychylnym okiem, to uda się ich nawet polubić, szczególnie robota przypominającego C3-PO z "Gwiezdnych Wojen" (w ogóle to całe RG czerpie garściami z klimatu dzieła George'a Lucasa!) czy inne, całkiem oryginalne stworki przeróżnych obcych ras.

Nowy tytuł od Level 5 zadziwia przede wszystkim kreatywnością twórców jeśli chodzi o sam gameplay. Weźmy np. rozwiązanie zmory większości współczesnych gier, czyli loadingów. W RG prawie nigdy nie oglądamy przeklętego ekraniku mówiącego o ładowaniu kolejnej lokacji - wszystko na planecie dogrywa się w tle i Gracz nie odczuwa w ogóle przestojów w rozgrywce. Ten fantastyczny patent znany z Jaka i Daxtera pokazuje, że 99% twórców RPG na PS2 to cholerne leniwce, którym się po prostu nie chce podłubać w kodzie (załogo, w ramach kary przeciągniemy ich pod kilem okrętu!). Dziecko Level 5 błyszczy też jeśli chodzi o eksplorację sporych lokacji (skala KotOR) oraz przede wszystkim hack'n'slashowe walki, które dowodzą, że RG w udany sposób podejmuje tradycję wypracowaną przez DC2. Są to random encountery, ale bez przenoszenia Gracza do innego ekranu - po wyświetleniu napisu "Warning!" należy przygotować się na to, że za kilka sekund znikną NPC, a na ziemię spadną wrogie pierniki. O ile szybko mógłbyś się znudzić powtarzaniem tych samych combosów, to zmianę zachowań wymuszają ciekawie zaprojektowani przeciwnicy, których trzeba w zmyślny sposób najpierw przygotować do ubicia - np. skacząc na ochronne liście drapieżnej rośliny i rozwalając w ten sposób taką zasłonę. Oprócz normalnych sztychów można ładować dodatkową bronią plującą na odległość, a także mocniejszymi szlagami (przytrzymanie "kółka" na padzie) czy używać specjalnych ataków, wszystko jednak do czasu wyczerpania się wskaźnika "wytrzymałości". Ma to zapobiegać mashowaniu, ale w istocie nie za bardzo się sprawdza, bo co 7-12 ciosów musimy zrobić przymusową przerwę na regenerację naszej staminy. Warto wspomnieć,

Sztuka walki

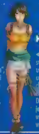


▲ System rozwoju postaci jest bardzo podobny do Sphere Grid z FFX. Same starcia rozszerzają formułę Dark Clouda 2. Kiedy się zmęczymy, trzeba robić 5-sekundowy odpoczynek - to niestety potrafi irytować, gdyż zdarza się zbyt często. Na szczęście można wtedy chwycić przeciwnika i rzucić nim, ogłuszając innych adwersarzy. Jehoo!



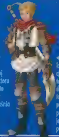
Luluka

◀ Wojowniczka z leśnej planety Julaika. "Amazonka", zamknięta w sobie i stanowcza, staje się szybko ważnym wsparciem drużyny, mistrzowsko władając łukiem.



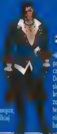
Kisara

◀ Pomimo pozorów swego kobiecego ubioru i filigranowej urody, jest z charakteru chłopczycą. Kisara to córka szefa piratów Dolgengoa, co wyjaśnia jej zawadiackie usposobienie. Lubi wiejskiego głupka!



Jester

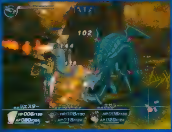
◀ Wiejski głupek z kosmicznymi ambicjami. Pewnego dnia tajemniczy mężczyzna daje mu miecz. To, tajemnicza blizna na policzku i fakt, że przyłącza się do Dolgengoa, jest katalizatorem wielkiej przygody.



Zeglam

◀ Johnny Depp prawie. Charyzmatyczny członek grupy Dolgengoa - najpierw sieka swym wielkim brzeszczotem, a później zadaje pytania. Walczy też shurikenami. Pirat + ninja - czy można być bardziej trendy?

Piła


102
144
ジェスター
HP 008/130
AP 080/084
HP 008/130
AP 013/024
キサラ
HP 008/130
AP 020/024

Graficznie RG po prostu zachwyca i pokazuje, na co jeszcze stać PS2. Pociągnięte cel-shade'em postacie w świetny sposób komponują się z bogactwem kolorowego otoczenia, którego nie powstydziłoby się Square. Gorzej jest z dungeonami. Te wraz z początkiem gry prezentują się w miarę ciekawie, lecz później będziesz permanentnie oglądał lochy zrobione metodą "kopiuj-wklej", tak że z długiej na 30 minut marszu lokacji robi się 2-godzinna przeprawa pełna marazmu i wciąż powtarzających się zakrętów... Wygląda to gorzej niż losowo tworzone dungeony! Amerykańska wersja ma tu wnieść pewne poprawki - oby! Sony obiecuje, że poprawi też małe błędy, o których wspominałem, jeśli chodzi o system walki, a także wprowadzi całkiem nową planetę do eksploracji (!) wraz z setką sztuk gwiezdnego oręża, nowymi specjalnymi ciosami i butelką rumu dla każdego. No, może bez tego ostatniego.

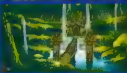
że Jesterowi cały czas towarzyszą dwie inne postacie, których kierowaniem zajmuje się system AI. I tu znalazła miejsce ciekawa innowacja. Nasi pomagierzy "pytają" się, czy mogą wykorzystać dany drogocenny przedmiot czy atak - akcja zatrzymuje się na chwilę, by Gracz podjął decyzję jednym naciśnięciem buttona. Bardzo fajnie to wypada i zapewnia nas, że towarzysze nie będą tracić swych najlepszych specjali na anorektyczne glisty z levelem 1. Jest jednak z tymi towarzyszami broni pewien problem - otóż walczą oni jak przeciętna, niekumata osoba, która widzi pada po raz pierwszy w życiu. Nie blokują ciosów, nie robią uskoków i uników, tylko niczym masochiści zbierają cierpliwie kolejne strzały. Już wiadomo, dlaczego w grze jest tyle leczących przedmiotów. Kamera podczas walk też trochę zawodzi - nigdy nie widać, co wyczyniają nasi podopieczni. Level 5 wiedziało dobrze o tym problemie, dodając mapkę w rogu ekranu, która ratuje sytuację.

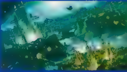
おまえたちのような奴隷に分け与える
我々の寛大さに感謝してもらわんとな。

RG oferuje znacznie więcej, niż się wydaje na pierwszy rzut oka. Rozwinięte minigry, dodatkowe questy, nawiązania do Georamy z DC2, wreszcie pocieszna żabka, w której magicznych policzkach znajduje się wystarczająco dużo miejsca, by robiły za Alchemy Pot znany z DQVIII - to wszystko bardzo cieszy i sprawia, że czas zabawy idzie w dziesiątki godzin. Level 5 zwraca uwagę na tak drobne rzeczy, jak możliwość biegania już podczas naliczania punktów doświadczenia po walce, czy przypomnienie podczas ładowania save'a, co się działo wcześniej w fabule. I to jedyny przestój w tym RPG bez loadingów, co może być poważną wadą: nie ma kiedy wychylić butelki rumu. Ahoj! ☐ [Zax]

Ocena wstępna: 8+

◄ Oto statek ekipy piratów, do której przyłącza się Jester. Żagle postawione? To bardzo ważne w próżni! Płyniemy, tzn. lecimy... w każdym razie, posuwamy się!





▲ "Czeka Cię epicka przygoda w całej galaktyce!" - wołało Sony. Nie do końca, bo owe układy słoneczne i ich planety sprowadzają się do paru sporych lokacji. Gdzie już to widzieliśmy?

SKUP • SPRZEDAŻ • SERWIS • WYMIANA

DO KAŻDEGO KLIENTA PODCHODZIMY INDYWIDUALNIE !
ZADZWOŃ I ZAPYTAJ - NORBY UDZIELI WSZELKICH WYCZERPUJĄCYCH ODPOWIEDZI NA TEMAT KONSOL, DORADZI W ZAKUPIE I WYBORZE KONSOLI, OBJAŚNI DZIAŁANIE SPRZĘTU
KAŻDY PROBLEM I ZAKUP POSTARAMY SIĘ ZREALIZOWAĆ W EKSPRESOWYM TEMPIE

NORBIT
konsole · gry · akcesoria
http://www.norbit.pl
czynne: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 11:00 - 18:00 / SOBOTA 11:00 - 16:00

P.H.U. NOR-BIT
ul. 11 Listopada 14/1
56-300 Milicz
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl

PS2 Slim 499zł
konsolka używana
PlayStation2 399zł
69zł
79zł
29zł
NETWORK ADAPTOR 139zł
69zł
139zł
139zł
129zł
119zł
99zł
99zł
99zł
Xbox 599zł
np. Xbox+Crk 699zł
+instalacja dysków
np. Xbox+250GB 999zł
119zł
79zł
49zł
39zł
GORĄCE OFERTY NA LATO!
Xbox360 core 1249zł
Xbox360 Premium 1749zł
129zł
179zł
139zł
139zł
139zł
139zł
GameCube 399zł
GameCube 299zł
Karta 4MB 19zł
139zł
129zł
129zł
99zł
39zł
PSX EXTREME
PSP basepack 749zł
PSP base+1gb 849zł
199zł
29zł
159zł
159zł
139zł
99zł
99zł
PSOne 199zł
PlayStation 99zł
14zł
14zł
99zł
79zł
69zł
49zł
RZETELNY SERWIS!

KONSOLE ORAZ GRY - NOWE I UŻYWANE !

BŁYSKAWICZNA WYSYŁKA NA CAŁĄ POLSKĘ!
ZAWSZE NISKIE CENY! • ZADZWOŃ I SPRAWDŹ!

Park
Hyde park

Kontrowersyjnie o sPECJALISTACH od krytykowania

Żyjemy w ciekawych czasach niezliczonych absurdów, do których tak przywykliśmy, że uważamy je za normalny element rzeczywistości. Jednym z nich są wszelkie przejawy działalności tak zwanych "krytyków branżowych". Recenzje płyt piszą ludzie, którzy znają co najwyżej trzy akordy na gitarze, a gdyby poprosić ich o pokazanie miejsc występowania węzłów alikwotów na każdej ze strun, to rozdziawiliby japy jak młodzi juhasi, który właśnie dowiedzieli się, do czego jeszcze służą owce. Recenzenci literaccy to niespełnieni pisarze, którzy w życiu nie wydali ani jednej książki, bo każde wydawnictwo zaraz po wstępnej prezentacji wypocin pokazywało im drzwi; na piłce nożnej najbardziej "znajom się" ci, którzy ostatni mecz rozegrali na wuefie w technikum, tudzież emerytowane "megagwiazdy światowego sportu" a la Maciej Szczęsny lub relikty przeszłości pokroju pana Strejlaua. Filmy recenzują osobnicy, którzy nigdy nie widzieli na własne oczy planu zdjęciowego, a najgorętszymi orędownikami abstynencji są ci, którzy od urodzenia nie mieli w ustach choć kropli alkoholu. O seksie najwięcej do powiedzenia mają duchowni, w diagnozowaniu dewiacji seksualnych celują ogoleni na łyso "spece", którzy nie rozróżniają trudnych pojęć "pederastia" i "homoseksualizm", najwięcej o trudnej sytuacji kobiet wiedzą te panie, które są najmniej kobiece, a męski trunek - pifo - reklamują metroseksualiści z Warszawy, którzy nawet nie wiedzą, że "tej" mówi się wyłącznie na końcu zdania, tej. Wreszcie, gry opiniują ludzie, którzy w życiu nie napisali choćby pięciu linijek kodu, dużo mówiący o "ramkach", "AI" i "tekselach", ale nie potrafiących objaśnić prostej różnicy pomiędzy "==", "!=", a "=". Co sprawia, że tym wszystkim bęcwałom tak bezkrytycznie pozwalamy na decydowanie o tym, co "dobre", a co "złe"?

Odpowiedź jest prosta: bo ci wszyscy "eksperci" mają "ogromne doświadczenie", polegające na długotrwałych obserwacjach kolejnych przejawów dziedziny, w której się specjalizują. Innymi słowy - ludzie ci przesłuchali 5 tysięcy płyt, przeczytali tysiąc kubików książek, obejrzeli 10 tys. filmów, spędzili kilka lat na widowni stadionów, zagrali w niezliczoną ilość gier. I co z tego? I nico. Czy stanę się dobrym kierowcą wskutek wieloletniego przyglądania się ruchliwemu skrzyżowaniu? Zauważyłem w wypowiedziach programistów indagowanych na użytek artykułu "I Ty możesz zostać programistą gier" w PE#104, że nie bawią się w krytykę i kryklanie niedoróbek w grach, Gracze natomiast bezustannie piszą całe litanie żalów i pretensji. Hmm, kto się bardziej zna na grach...? Aby rozumieć temat, na który się akurat wymądrza, trzeba znać go dokładnie i z każdej strony, inaczej można z siebie zrobić durnia.

Weźmy na przykład dyżurne tematy każdego dzieła krytycznego, gdy mowa o grze: AI i detekcja kolizji. Od pewnego czasu zgłębiam trudną sztukę pisania gier. Wrzuciłem na warsztat klasykę, debilnie prostego Ponga, aby poćwiczyć przyswajaną właśnie teorię w praktyce... Po bitych 50 roboczogodzinach miałem gotowe bloki detekcji kolizji i algorytm sztucznej inteligencji, kierujący poczynaniami "paletki" sterowanej przez komputer. Dumny z siebie odpaliłem soft i... Okazało się, że nie ma absolutnie żadnej możliwości wygrania! AI było bezwzględne, przewidywało każdy możliwy rozwój zdarzeń »

W OBIEKTYWIE PE

Zgredzi podczas Extreme Party V. Od lewej: HIV, Mashter i Fenix.

pytanie miesiąca:

JAKICH gatunków gier nie lubisz?

Ściera

dziedzina: gry na jeden dzień

aktualnie: LocoRoco, Daxter

Uff, ale upał. Pewnie gdy to czytacie, to już leje deszcz i wszyscy narzekają na aurę (uroki polskiej pogody (przynajmniej nie ma monotonnych prognoz w TV jak na południu Europy). W każdym razie upały dały się nam we znaki. Loki zachorował, a połowa ekipy się porozjeżdżała, a tu numer trzeba jakoś skończyć. Zaxowi już chyba w ogóle przygrzało, z pytaniem "Czy jak już zostanę zgRed'em, to będę musiał się spóźniać z tekstami?" Sentiemu daleko do zgRed'a, ale już ma swojego osobnego prowadzącego (managera) - oddałem go pod opiekę Aju, który prowadzi mu terminy. A raczej odhacza spóźnienia. Senti z 3 tekstów do tego PE nie oddał żadnego (3groszówki siłą wydusiłem). (...) Na wczasach było cooiaście - pożyczyliśmy sobie terenowego suzuki i dojechalibyśmy na koniec "świata", gdyby tylko Aju nie jechał po polnej drodze jak po autostradzie. Hyhy, ta babka w wypożyczalni pytała, czy będziemy jeździć offroad - nieee, skądże! (...) Gamera naciska na umieszczenie sprostowania do numeru setnego, w którym napisaliśmy, że tylko Koso się nigdy nie spóźnił z tekstami (to już historia!). Gamera jako jedyny do dziś może poszczycić się czystym kontem (ale jeśli czasy spisuje mu żona, to efekty są) (...) Kali, nie zasiedź się w Pradze, bo zbankrutujemy ;) ☐

sciera@psxextreme.pl

"z samurajami", strategii japońskich, mordobić 2D, wrestlingów

Koso

dziedzina: oldskul, bejbe!

aktualnie: Splinter Cell: Double Agent, stare przygodówki

Sesja zaliczona (brak poprawek, zaskakująco dobre oceny) - to efekt miesiąca nauki w 30-stopniowym upale, podczas gdy reszta ekipy PE urządziła sobie urlopy:). Na szczęście potem przyszła długo wyczekiwana chwila oddechu i 64 spotkania mundialu, z których na zadowalającym poziomie stało jedno, może dwa. Tak słabego turnieju nie pamiętam (a w głowie mam obrazy z Euro 92, przedtem byłem widzem nieświadomym). (...) Nie ukrywam, że nieco przeraża mnie Roman Kołtoń mający współkomentować mecze w PES6, ale mam nadzieję, że przy sesji nagraniowej realizatorzy wytną budujące napięcie wstawki w stylu "yyyyyyyy" tudzież "eeeeee". Mati Borek rulz! (...) Ostatnie tak gorące lato miało miejsce w 1994 roku (mundial w USA), co ośmiesza synoptyków, którzy przed 2 miesiącami wróżyli chłód i Suwałki. Zj***łem się na mahoń w przerwie między korektą tekstów a domowym remontem, który mocno dał mi się we znak (brak lodówki itd.). (...) Patrycja, dziękuję za 2 tygodnie totalnego relaksu - było cudownie i zjawiskowo, nawet pomimo faktu, że przytyłem całe 5 kg! ☐

koso@psxextreme.pl

[illegible]

Aju

dziedzina: basenizacja

aktualnie: Daxter

No, witam ponownie po wakacjach. W telegraficznym skrócie napiszę, że wyjazd bardzo się udał, towarzystwo Ściery i Magdy wspaniałe, a moja żona spisała się na medal - aż żal było wracać, naprawdę! Szczególnie mająr w pamięci wszystkie aquaparki, które odwiedziliśmy, i bezdroża, które odkryliśmy naszym wypożyczonym jeepem. Do tej pory nie mogę uwierzyć, że mając 26 lat z hakiem nigdy wcześniej nie byłem w prawdziwym aquaparku, z masą ślizgawek i innych atrakcji - od tych wakacji stałem się ich wielkim fanem i już planuję, gdzie by tu uderzyć - nie ma to jak świeża bryza wody walącą z siłą wodospadu po ryju! To jest niezapomniane przeżycie - polecam! Podobno na Słowacji jest taki park z 2... ślizgawek. Ktoś był, ktoś słyszał? Wrażenia proszę na maila. A po powrocie oczywiście powrót do ciężkiej pracy - muszę przyznać, że świeże spojrzenie pomaga w rozmowach handlowych i w nawiązywaniu nowych kontaktów - już udało mi się kilka zdobyć, dzięki czemu od tego miesiąca Xbox 360 Premium w naszym sklepie kosztuje 689 zł. Pojawiły się również najnowsze produkcje na tę konsolę w doskonałych cenach - zainteresowanych zapraszam na naszą stronę internetową pod adresem www.sklep.psxextreme.pl ☐

aju@psxextreme.pl

symulatorów lotu, bijatyk 2D

Kilu

dziedzina: grzebanie w sprzętach

aktualnie: Lumines, Puyo Pop Fever

Popsułem się - to znaczy "se". Gdyby tak zsumować teksty, które popełniłem w ciągu ostatnich paru miesięcy, wyszłoby pewnie tyle samo, ile udało mi się napisać przez kilka poprzednich lat. I wiecie co? Podoba mi się to. (Choć gdy (albo raczej - jeśli) dostanę się w końcu na studia, nie będzie już tak różowo i wtedy już na pewno nie uskładam na to Porsche...). Tymczasem zamiast się uczyć (grać) szlifuję teksty do PE i Poradnika #9 (w numerze m.in. mega porcja Porad oraz FAQ PSP i DS - polecam!), kupuję pierdółki w Az... (dostałem figurkę Pinky Street z Saku o Taisen, jeee!) i łażę po offowych festiwalach (Compagnie Malabar zarządził!), niestety w większości bez mojej An..., bo nawet w wakacje studia zabierają jej czas. Za to udało się nam kilka razy odwiedzić poznańską "sklepiko-grainię" Miśjka i Roksany. W ruch poszły marakasy, bongosy, buzzery, 8-bitowy Pegasus i inne cuda. Teraz czekamy na Guitar Hero... (...) Mam nowego współlokatora! Stary kumpel z Kruszwicy okazał się jeszcze większym świrem niż ja - trzy tygodnie temu dopadł do laptopa i do teraz nie odchodzi od niego na krok. Co on tam robi? ☐

kilu@psxextreme.pl

sportowych; cokolwiek z ziomalami

Sojer

dziedzina: multi-chłop

aktualnie: Sensible Soccer 2006, Resident Evil 4, GTA: LCS

Aju ze Ścierą robią sobie wakacje, zostawiając mnie z Feniem (I'm dead), Klaudią (mmm...) i całą bazą danych umieszczoną w Excelu (WTF?). Telefon, magazyn, paczka, druczek, biuro Fenia i tak w kółko. Aż wreszcie odwiedził mnie "poganiający" pan kurier, który wpadał dzień w dzień po godz. 15.00 i listonosz z dredami na głowie zapominający o wydrukach, nad którymi morduję się tyle czasu. Dla ubarwienia wydarzeń, już przed godz. 10.00 nawiedzały mnie miłe telefony od klientów zdecydowanych i tych mniej: "To jak szefie... Będzie robocik?" - "Yyy... Ten tego... (a co mi tam)". Nie powiem, było ciężko. W ramach nagrody dostałem tydzień urlopu (hihi!), który spędziłem na działce u babci. Szkoda tylko, że nie posiadam handhelda i wszędzie muszę targać ze sobą stacjonarkę. (...) Skoro mowa o konsolach, warto napomknąć o nowym GTA. Ujmę to tak - każdy spragniony dalszych przygód w Liberty City nie będzie narzekał na "biedę" względem San Andreas. (...) Brat pecetiarz ciągle truje mi o nowym kompie, rzucając tekstem: "Gdybym miał hajs, grałbym w tego ****** FPS-a na full detalach!". I pomyśleć, że do niedawna ów siang był mi obcy. Tymczasem pewien boss psioczy, że jego next-gen to nie konsola, a komputer (blech!). (...) Widzimy się na EP 5! ☐

sojer@psxextreme.pl

RPG

Star

dziedzina: Pro RPG 5

aktualnie: Suikoden V

Dopadł mnie homesick. Chociaż nie widzi mi się powrót do kraju, w którym rozgrywki polityczne grup "rządzących" wyglądają jak skecze Monty Pythona (te o kaczkach z czerwonymi oczkami), to jednak tęsknię do krewnych, znajomych, czy choćby nawet widoku odrapanych budynków i "aromatu" katowickich spalin. W sumie niewykluczone jest, że w końcu nawet owi krewni czy znajomi zawitają na Wyspy, na których wciąż trwa masowy exodus Polaków. Ja sam co prawda nadal nie zaopatrzyłem się w żadną nową konsolę (choć bez problemu mógłbym), ale tak to już jest - albo praca, albo przyjemności, poza tym stara Plejka nadal spełnia swoje zadanie. Póki co zwiedzam na rowerze wiejskie okoliczności przyrody i miejskie growe filmoteki w poszukiwaniu promocji, na ile oczywiście mi czas i gry pozwalają, i wciąż staram się wyławiać zrozumiałe słowa z bełkotliwej mowy Irysów. W Pro Evo 5 zdobyłem już "sprawność skalta" (raz byłem drugi na pięcioosobowym turnieju!), chociaż ostatnio nieco rozeszły mi się drogi z kompanami do grania. Tęsknię też do Magica, sesji RPG i rozmów przez Gadu... ale coś za coś. W każdym razie na pewno się jeszcze odezwę, mam nadzieję, że w lepszym nastroju. Pamiętajcie - kasa to nie wszystko.

star@psxextreme.pl

platformówek

HYDEPARK CZYTELNIKA

Co Wy na to, żeby powrócił Hyde Park Czytelnika? Wszyscy chętni do napisania swojej ramki proszeni są o wysyłanie prac w formie pliku .txt oraz SWOJEGO zdjęcia w formacie .jpg na adres mailowy [illegible]. Długość tekstu nie może przekraczać 1200 znaków (ze spacjami). Dodatkowe informacje: w co teraz gracie, wasz adres mailowy, miasto i ulubiony gatunek gier.

Butch

dziedzina: 360h/dobe

aktualnie: jest tego troche, a miejsca mało

[illegible]

RPG (wszystkie), bijatyk i sportowych (z wyjątkami)

HIV

dziedzina: Achievements Hunter

aktualnie: Tekken: Dark Resurrection, LocoRoco

[illegible] bezien. (...) Pluję sobie w brodę, bo miałem lecieć do Pragi na pokaz NFS: Carbon, lecz nie mogłem. Praga przylecieć do mnie nie chciała. Grrrr!!! (...) Komu mogłem, temu odpisałem w temacie HDTV na priv, więcej pytań chwilowo nie przyjmuję. (...) Kamil Niewczas z Wawy - dzięki za te nietypowe handheldy! (...) Żanko kochana, dzięki za support zawsze i wszędzie!!! ☐

RPG (próbowałem je polubić - nie udało się)

Mazzi

dziedzina: słowniki kanji na DS

aktualnie: Half-Life 2

[illegible]

sportowych

Dżujo

dziedzina: skok o tyczce

aktualnie: Suikoden V

Ostatni miesiąc upłynął mi pod znakiem kręcenia sequela filmu "Polowanie na druhny" - kolejne śluby/wesela koleżanek i kolegów ze [illegible] źle nie było. A przy okazji - okazało się, że PlayStation 3 oraz Blu-ray mogą dostać niespodziewanego sojusznika w postaci... branży pornograficznej. Potentaci tego rynku powiedzieli, że dzięki Blu-ray w pełni wykorzystają technologię HD (chciałoby się [illegible] pada, wyjąć z szafy plecak i ruszyć w poszukiwaniu przygody życia. Tylko pamiętajcie: na mapie swoich wojaży koniecznie zaznaczcie imprezę lata, czyli Katowice oraz Extreme Party 5 (olejcie Open'er i koncert Jay-Z w Krakowie). PS. W momencie [illegible] PS2. Co usłyszał Zidane? Nie czytuję PSX Extreme:). ☐

menadżerów piłkarskich

Loki

dziedzina: Ryunosuke Umemiya i j pierdołki

aktualnie: Shaman King: Legacy of the Spirits - Sprinting Wolf

[illegible]

bijatyk 2D, 3D a nawet 8D

Kali

dziedzina: Wyborowa

aktualnie: Shinobido, Armored Core: Last Raven, Winning Eleven 10

[illegible]

nie tyle nie lubię, co trzymam się z dala od MMORPG-ów

Zax

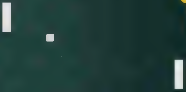
dziedzina: RPG, ser smażony

aktualnie: Valkyrie Profile: Silmeria, Radiata Stories, Over Zenith

[illegible]

sportowych (Koso, sempaju, nie bij:)

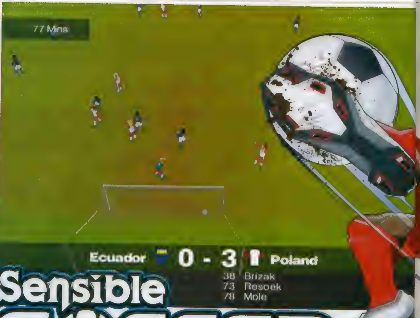
» na ekranie, było przygotowane na każdy mój ruch. Mądralo, krytykująca niedoskonałości sztucznej inteligencji w grach, przez myśl Ci nie przeszło, że idealna SI to taka, która nie da Ci nawet cienia szansy na "flawless wiktory"! To czysta, bezwzględna logika i precyzja, działająca na zasadzie "ty idziesz w lewo, blokuję ci lewo. Idziesz w prawo, blokuję ci prawo, hasta la vista, baby" - zero szans, każda Twoja akcja wywołuje precyzyjną kontrakcję AI, wszak konsola cały czas skanuje wciskane przez Ciebie przyciski i niczym jej nie zaskoczysz. W moim Pongu musiałem celowo wprowadzić błędy i losowość w poczynaniach komputera, dopiero wtedy jako gracz miałem szansę na wygraną. Przestałem czepiać się sztucznej inteligencji w grach, zacząłem podziwiać rozwiązania programistów, dostrzegając punkty, w których rozmyślnie zlitowali się nad Graczem i "ogłupili" algorytm.



Kwestia detekcji kolizji... Graczu, czy zdajesz sobie sprawę z mechanizmów, które tym elementem rządzą? To iluzja, sztuczka. To nie "piłka" trafia na "głowę" wirtualnego piłkarza, to wartości ekranowe X, Y, Z obiektu "piłka" pokrywają się z analogicznymi wartościami obiektu "głowa", zmodyfikowanymi odpowiednio o wartości "szerokość", "wysokość" i "głębia" obu tych obiektów. Nie uświadomisz sobie tego, dopóki osobiście nie opracujesz najbardziej prymitywnego modelu detekcji kolizji - po wyrwaniu połowy włosów z głowy odejdzie Ci ochota na krytykę "nieudolnych koderów". Geez, Ty nawet nie wiesz, co to booleańskie bramki logiczne - jak możesz oceniać jakość algorytmów AI? Czemu wypowiadasz się głośno i autorytatywnie na temat, na którym znasz się jak kura na pieprzu? Ludzie tworzący gry nie krytykują kolegów po fachu, trenerzy drużyn piłkarskich komplementują się nawzajem, pisarze nie "niszczą" innych literatów, muzycy nie kryklają innych, nawet nieudolnych artystów, aktorzy z szacunkiem wypowiadają się o warsztacie innych dzieci Terpsychory, za to konsumenci czerpią niezwykłą rozkosz idioty z wytykania błędów, prawdziwych i urojonych. Jest takie powiedzenie - "pusty dzwon głośno bije". Growa marudo, dziś narzędzia programistyczne są dostępne dla każdego. Sieć pełna jest tutoriali i lekcji - nic nie stoi na przeszkodzie, abyś nie mógł spróbować pobawić się w tworzenie gier osobiście. Nieudolny system detekcji kolizji w danej grze? Napisz lepszy. Łamiące się tekstury w innej? Przeczytaj kilkanaście książek o matematyce 3D i opracuj analogiczny model wyświetlania grafiki w swojej demówce, pokazując "jaktosierobi". Łapiesz? Przekonaj się na własnej skórze, jak tworzy się mechanizmy gry, na którą narzekasz - wierz mi, zamknie Ci się jadaczka, a gry będą Cię wprawiać o wiele częściej w zachwyt, ponadto nauczysz się wreszcie szacunku wobec ludzi, którzy poświęcili swe życia, umiejętności i wiedzę tylko po to, byś mógł relaksować się przy ich arcydziełach sztuki multimedialnej, którymi Ty lekceważąco ciskasz po kątach swojego pokoju, marudząc i wybrzydzając nieustannie, jak rozpaskudzony pięcioletni bachor.

Dodatkowo, włącz myślenie, podchodź nieufnie i krytycznie wobec wszystkiego, co wpierają Ci "krytycy". Jeśli HIV ocenia grafikę lub grywalność - możesz mu zaufać, bo w obu tych dziedzinach to specjalista, bądź z racji wykształcenia, bądź też z faktu, iż w rozrywce elektronicznej siedzi dłużej, niż Ty żyjesz, i grał w niezliczoną wręcz liczbę gier o bardzo zróżnicowanych modelach gameplayu, co daje mu niezłe podstawy do dokonywania obiektywnych analiz i porównań - ale jeśli krytykuje sztuczną inteligencję, to uświadom sobie, że jego nazwisko nie widnieje w żadnej grze w creditsach, w dziale "Programmers". Jeśli Koso wskazuje na niekorzystny stosunek ceny do jakości programu, to możesz mu wierzyć, bo w tych kwestiach poznaniak zawsze ma rację; ale jeśli czepia się jakości tekstur na tyłku Carlosa w PES Ochęnaście, to pamiętaj, że recenzent ten zna teksele jedynie z widzenia i słyszenia. Jeśli Loki narzeka na jakość angielskiego tłumaczenia menusów w japońskim symulatorze inu Paris Hilton, to ma rację, bo zna się na "krzaczkologii", ale jeśli marudzi na niedyspozycję kompozytora BGM tej szpili, to wiedz, że krytyk ten nie kończył żadnej Akademii Muzycznej, choćby wrocławskiej. Jeżeli Ściera... a zresztą, już starczy przykładów [Ściera: no właśnie]. Myśl, kwestionuj wszystko, sam wyciągaj wnioski po DOKŁADNYM zapoznaniu się ze wszystkimi aspektami danej kwestii. ☐
[wajper@orenda.pl]

PS. Redakcja nie utożsamia się z poglądami tego autora:).
[Ś: Wajpi, poczekaj aż zrecenzujemy tę Waszą grę:]



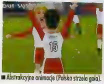
Sensible SOCCER 2006

G[illegible] 40 lat z fajką w zębach i osteoporozą w [illegible]ach będę wspominał z rozrzewnieniem "jak to drzewiej bywało" przy wyborze najlepiej w[illegible]minanej elektronicznej wersji piłki nożnej nie będę miał problemu. Sensible Soccer, a potem [illegible] wersje Sensible World of Soccer kochałem miłością młodzieńczą, gdy dzierżąc w [illegible]ch zdezelowany joystick (takie urządzenie sterujące do [illegible]a) odkrywałem potęgę i ogrom tych pozycji. Sterowanie było [illegible]t oburzająco - w stosunku do obecnych standardów - p[illegible] jeden przycisk!), a mimo to gra bawiła latami. Do tego [illegible]dzący tryb kariery (w SWoS) i przeogromna baza [illegible] zespołów z prawdziwymi nazwiskami, przy której [illegible] wydawana obecnie FIFA. Potem seria znalazła się w [illegible]klonu o nazwie 3D, zmiatającego z powierzchni [illegible]ystko to, co dwuwymiarowe. Nieśmiała drgawka pośmiertna w postaci trójwymiarowej edycji na PlayStation zdawała się ostatecznie kończyć żywot Sensible'a.

Ale, ale! Legendarny designer Jon Hare wraca, dostarczając nową wersję swojego hitu, zawierając w nim chłodny powiew lat minionych, a jednocześnie starając się wyjść naprzeciw współczesnym standardom. Już menu prowokuje łzy do zmasowanego napływu do oczu - "amigowa" muzyczka i charakterystyczne listewki z opcjami mają w tym największy udział. Podczas loadingów na ekranie widać dwóch chłopków z klasycznego Sensible'a podających sobie piłkę. Sama gra jest trójwymiarowa, przy czym zachowano perspektywę z oryginału (boisko w orientacji pionowej, kamera zawieszona nad nim, nieco pod kątem). Sterowanie obejmuje już trzy przyciski - sprint (szybko zużywający pasek staminy), zagranie po ziemi oraz zagranie górą. Nie rozróżniam tu podania i strzału, bowiem wymienione kopnięcia mogą pełnić obie funkcje, w zależności od sytuacji. Wraca charakterystyczne "podnoszenie" piłki do góry poprzez wychylenie gałki w kierunku przeciwnym do lotu futbolówki (ręka do góry, kto złamał w ten sposób joystick!). W obronie mamy do dyspozycji wślizg, przy czym znacznie bardziej użyteczne jest po prostu wbiegnięcie na rywala, bowiem nie kończy się faulem. Stamina pełni ważną rolę i gołym okiem widać, który piłkarz nadaje się do zmiany (zabrakło niestety fajowego najazdu kamery na ławkę rezerwowych). Sterowanie jest mocno specyficzne i mimo swej prostoty wymaga niezłych umiejętności manualnych. Fani Pro Evo będą zaskoczeni trudnościami związanymi z wykonaniem dośrodkowania, przywyknięcie do podkręcania strzałów również zajmie im trochę czasu. Siłą gameplayu jest dynamika - akcja co rusz przenosi się z jednego pola karnego na drugie, a sklecenie udanej akcji sprawia sporą radochę.

Radocha to jedno, ale depczące jej po palcach tzw. elementy drażniące występują tu w zbyt wielkiej liczbie, by o nich zapomnieć. W grze znalazło się znane z oryginału automatyczne przełączanie się zawodników w defensywie, o ile tam jednak sprawdzało się nieźle (inna sprawa, że o manualnej zmianie mało kto wówczas myślał), tu strasznie denerwuje. Zbyt często zdarzają się sytuacje, gdy biegniemy do piłki i już prawie mamy ją w zasięgu, a tu nagle przejmujemy kontrolę nad zawodnikiem stojącym w innym

■ Jerzy Dudek i Mariusz Jop? Kto wie.



■ Abstrakcyjne animacje (Polska strzela gola).

"Chińska" podróba

Dźwięk podczas meczu [illegible] (a może to standardy się zmieniły?), [illegible] powiedzieć o oprawie wizualnej - miało być niby "bitmapowo", ale wyszła z tego straszna tandeta. Sama rozgrywka wypada co najwyżej przeciętnie, z kilkoma [illegible] i kilkoma spaszczonymi rozwiązaniami. Da się pograć, ale nie powiem, żeby to była jakakolwiek konkurencja dla serii PES, czy nawet kilkunastoletniego Sensible'a lub SWOS-a. Co najbardziej mi przeszkadza, to scrolling ekranu, który jest tak chaotyczny, że po trzecim meczu czułem już zawroty głowy i mdłości (gaming sickness suxx). ☐ (ściera)

Ocena: 6-

Wolę SWoS-a...

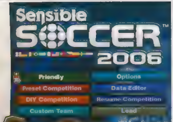
Oj, łezka w oku się zakręciła na samo wspomnienie tego, jak z kumplami zrywaliśmy się [illegible] i organizowaliśmy u mnie na chacie ligi w Sensible'a:). I przyznam szczerze, że byłem sceptycznie nastawiony do odkurzania tej kultowej gry - okazało się, że słusznie. Od razu niemiłe rozczarowanie - poprzekręcane nazwiska, intrygujące składy drużyn i chyba losowo przydzielone "gwiazdki" (Julio Cruz w Argentynie jest jednym z najlepszych Graczy i sadza na ławie Saviolę oraz Teveza). Głupkowate to doszczętnie, wyniki 15:12 nie należą do rzadkości i raczej żaden fan PES-a/Fify nie ma czego tu szukać. Z drugiej strony ta głupkowatość i kapitalnie kręcone gałką banany mogą się podobać (ale na krótką metę). No i te loadingi są zabójcze - istna kpina. Polecam raczej zagrać sobie nawet dzisiaj w oryginalnego SWOS-a. ☐ (Tkuk)

Ocena: 6

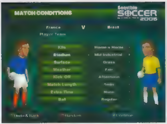
Umarł Król?

[illegible] żaden remake nie będzie w stanie zastąpić tamtego [illegible] feelingu... Ale nie znaczy to, że podobne przedsięwzięcia nie mają racji bytu. Wprost przeciwnie - "nowy" Sensible udowadnia, iż nawet niskobudżetowa, pozbawiona licencji i podchodząca "na lajcie" do tematu produkcja zapewnić może masę zabawy, stanowiąc tym samym alternatywę dla poważnych i rozbudowanych tytułów. Szukasz nieskomplikowanej, intuicyjnej i zabawnej kopaniny, w którą - bez zbędnych treningów i wprowadzeń - z radością przytną nachodzący Cię kumple/rodzina (świetny multiplayer)? Ja szukałem, dlatego SS z miejsca trafił na zaszczytne, drugie miejsce w moim prywatnym rankingu current-genowych kopanin (zaraz po serii WE/PES). ☐ (cammel)

Ocena: 7+



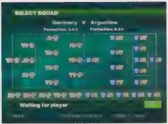
▲ Znajomy design menu? Codemasters starało się oddać feeling oryginału w najdrobniejszych szczegółach, ale efekty nie są zadowalające.



France V Brazil

Kits: Home v Home
Stadium: Mid Industrial
Surface: Grass
Weather: Fair
Kick Off: Afternoon
Match Length: [illegible]
Extra Time: None
Ball: Regular

▲ Wybór stadionu, typu murawy, pogody i innych pierdół. Pamiętacie jaki poślizg miała piłka (i zawodnicy) na "zimowym" boisku w starych Sensible'ach?



▲ Zabawa z ustawieniem jest kompletnie nieprzejrzysta – napackali konek w trzy d**y i myślą, że są cool & trendy...

miejsce. Bardzo irytująca rzecz. Podobnie zresztą jak dziwne tendencje bramkarza i piłki do teleportowania się o kilka metrów. Zdarza się to choćby przy uderzeniach w słupek – futbolówka odbija się od aluminium, po czym ni stąd ni zowąd pojawia się w rękawicach golkipera stojącego na środku bramki. Sam bramkarz zaś wykazuje się nadludzką zręcznością zwłaszcza przy próbie podania "na lamę" spod końcowej linii boiska, wygarniając praktycznie każdą piłkę. Osobną kwestię stanowi porównanie grywalności Sensible Soccer 2006 z klasykiem sprzed lat. Cóż, trójwymiar nie wpłynął pozytywnie na przejrzystość boiskowych zmagań. Często trudno połapać się, co się dzieje, bowiem przy zagęszczeniu zawodników w danej strefie robi się chaos. Sytuację nieco poprawia wybór diametralnie różnych kolorystycznie strojów drużyn, ale nie zawsze jest to możliwe. No i jeszcze jedna rzecz, która może zniechęcić fanów SWoS-a - w nowej grze z serii piłkarze mają klej w nodze, gubiąc piłkę niezmiernie rzadko. Jeśli wspomnieć stare edycje i fakt, iż "kółeczko" można było zrobić nielicznymi zawodnikami, a gała odskakiwała niekiedy nawet przy drobnej korekcie kierunku biegu, widać, że Jon Hare kapkę się zmainstreamował;).

Po absolutnym potworze licencyjnym sprzed lat nie ma już śladu. Wiadomo, że zmieniły się czasy, a przemysł gier wideo skomercjalizował, ale braku choćby namiastki prawdziwych drużyn czy nazwisk nie można usprawiedliwić. Pewnym kompromisem jest opcja edycji, gdzie gwiazdorów typu Backhem, Owan, Craspi, Roqoalma, Szymkiwoek czy Krzyniwak można sobie urzeczywistnić podobnie jak nazwy klubów piłkarskich. Nieoryginalnych trybów rozgrywki jest tu nawet sporo, można też sobie skustomizować własną ligę, puchar czy turniej, w dodatku za zdobywanie kolejnych trofeów otrzymujemy popierdółki przydatne w edycji (buty, spodenki, włosy), czy też nowe typy boisk. Od strony technicznej zmieniło się niewiele - do uszu dociera z grubsza to samo co dawniej, oczy natomiast skazane są m.in. na zbliżenia ukazujące naszych grajków w konwencji super deformed. Ani to ładne, ani śmieszne.

W chwili niespodziewanej erozji twórczych wniosków dotarło do mnie, że gdyby do SS 2006 wrzucono staruseńki gameplay i engine ze SWoS-a, gra dostałaby pewnie "oczko" więcej. Nowa wersja owszem, jest miodna (zwłaszcza w multi, szkoda, że zabrakło trybu online), ale wrażenie, że epoka opartej na prostocie grywalności bezpowrotnie przeminęła, jest aż nadto uderzające. A fani klasyki, których nadzieje właśnie bezczelnie podeptałem, powinni odpalić dowolną z "płaskich" części serii, by po kilku meczach z błogością na twarzy stwierdzić, że wcale się nie zestarzeli. To świat gier się zmienił, podsuwając pod nos potwory w postaci Pro Evo... ☐

WERDYKT Kosa

5 5 7 **6+**

3D zamiast 2D, joypad zamiast joysticka, namiastka grywalności zamiast beczki miodu.

PLUSY	MINUSY
▲ powiew oldschoolu	▼ irytujące błędy
▲ prosta, przyjemna rozgrywka	▼ brak licencji
	▼ grywalność już "nie ta"

GRY PODOBNE:

JUŻ JEST

OCENY: SOJER 7+

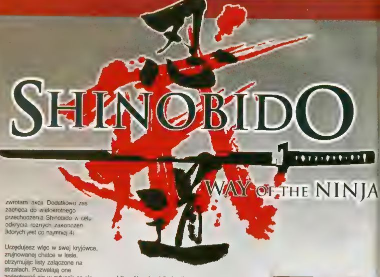
1-4 GRACZY, ONLINE: -

3+

Gdzie Oni są?

■ Pora na kolejny odcinek z serii "Z życia twórców gier". Co stało się z Sensible Software, ludźmi odpowiedzialnymi za oryginalne Sensible Soccer oraz Cannon Fodder? Mózgiem teamu zawsze był Jon "Jops" Hare, niedoszła gwiazda rocka. Niestety Jops i jego team nie potrafili odnaleźć się w rzeczywistości mającej więcej niż 16 bitów. Ich odważny projekt o nazwie *Sex, Drugs and Rock'n'Roll* poległ przez cenzurę oraz problemy finansowe. Pieniądze okazały się także dylematem podczas robienia Sensible Soccer 98 (kwestie licencyjne) - Sensible Software popadło w tarapaty finansowe, "na ratunek" przyszło Codemasters, przejmując w 1999 r. upadającą firmę. Jops pomagał "Mistrzom kodu" przy produkcji Frontline Command, Mike Tyson Heavyweight Boxing (gulp), Real World Golf, a także Sensible Soccer 2006. Większość ludzi z dawnego teamu rozjechała się po świecie. Niedobitki znalazły się w nowej firmie Jopsa - Tower Studios, która robi gry na komórki, w tym konwersje starych hitów Sensible Software. Smutna to historia. ☐
[dzujo]

UCS
UNITED COMPUTERS SERVICE
UNITED COMPUTERS SERVICE
AL. WYSZYŃSKIEGO 12 ŁÓDŹ 94-042 TEL. 0 42 689 87 87
PSX PS2 PSP XBOX XBOX360 GAMECUBE GAMEBOY DUALSCREEN

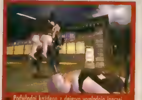


SHINOBIDO

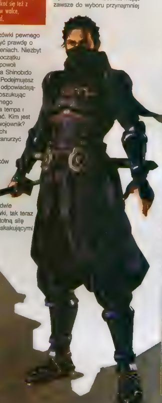
WAY OF THE NINJA

Czasem dobrze wymierzony policzek może przynieść zaskakujące efekty. A takiego właśnie pięknie wymierzonego liścia wyłapuje seria Tenchu. Ojciec tej serii, twórca jej pierwszych dwóch części - grupa Aquire, wyskakuje ze swoją własną propozycją, będącą połączeniem Tenchu z Way of the Samurai. Moi drodzy, czas najwyższy obuć cichosuwy, wrzucić za pazuchę garść shurikenów oraz caltropów i zabrać się do roboty. W Shinobido bardzo zabiegają o usługi dobrego ninja.

XVI wiek. Japonia, prowincja Utaka, wojna pomiędzy trzema daimyo nieuchronnie wisząca w powietrzu. Zwą Cię Crow - jesteś ostatnim ninja klanu Asuka, który został praktycznie całkowicie unicestwiony w trakcie pewnego pożaru. Nie za bardzo wiesz, co się stało, komu ufać i co powinieneś robić, gdyż cierpisz na amnezję. Twoja dusza i pamięć zostały zaklęte w pewnym kamieniu, który został rozbity na części i na początku tylko wskazówki pewnego nieznajomego pozwalają Ci odkryć prawdę o sobie i otaczających Cię wydarzeniach. Niezbyt imponująco się to wszystko na początku przedstawia, ale zapewniam, że powoli odsłaniająca swe tajemnice fabuła Shinobido stanowi mocny punkt tego tytułu. Podejmujesz się wybranych zadań i pracy dla odpowiadających Ci daimyo, jednocześnie poszukując kolejnych fragmentów wspomnianego kamienia. Akcja stopniowo nabiera tempa i całkowicie zaczyna Cię pochłaniać. Kim jest polujący na Ciebie małomówny wojownik? Dlaczego para bliźniaczek kunoichi nazywa Cię mordercą i pragnie zanurzyć ostrze w Twoim gardle? Jakie są prawdziwe intencje każdego z daimyo? I dlaczego jeden z władców tak panicznie boi się niedźwiedzi, zlecając Ci regularne polowania? Pytania mnożą się, a odpowiedzi na nie powoli zaczynają łączyć w zgrabną całość. Jak przy Tenchu fabuła zdawała się być ledwie dodatkiem do zasadniczej rozgrywki, tak teraz dynamicznie kreowana stanowi istotną siłę napędową, zachęcając do gry zaskakującymi zwrotam akcji. Dodatkowo zaś zachęca do wielokrotnego przechodzenia Shinobido w celu odkrycia różnych zakończeń (których jest co najmniej 4).

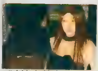


▲ Podwładni każdego z daimyo wyglądają inaczej. A jakby tego było mało, można spotkać się też z ochroniarzami wyspecjalizowanymi w walce, potężnymi generałami, dzikusami itd.



Urzędujesz więc w swej kryjówce, zrujnowanej chatce w lesie, otrzymując listy załączone na strzałach. Pozwalają one zorientować się w sytuacji: co się wydarzyło (jak napsociłeś w ostatniej misji), jaki jest obecny układ sił, poziom zaawansowania technologicznego każdego z władców, posiadanych przez nich wojsk oraz generałów itd. Tutaj też wybierasz sobie zlecenia, mając zawsze do wyboru przynajmniej kilka różnych misji nieodłącznie związanych z rozwojem sytuacji. Gdy np. jeden z władców ma problemy, możesz pójść na rękę pozostałym daimyo i podjąć się przeprowadzenia zamachu na wrażym generale, bądź też na odwrót - stanąć w roli ochroniarza niedoszłej ofiary. Shinobido hołduje tutaj nieliniowości Way of The Samurai na swój własny, atrakcyjny sposób - możesz służyć tylko jednemu, wybranemu daimyo, albo też cichaczem obsługiwać wszystkich pracodawców. Większość misji działa na takiej zasadzie, że poprawne wypełnienie ich zwiększa Ci współczynnik zaufania zleceniodawcy, ale godzi w ofiarę - w Twoim własnym interesie leży więc to, byś wypełniał swoją fuchę jak na ninja przystało. Znaczy się, jeżeli nikt Cię nie zauważył, to Ciebie przecież tam nie było, right?? Zapewniam jednak, że utrzymanie dobrych stosunków ze wszystkim naraz zaczyna być w pewnym momencie naprawdę ciężką sprawą, a i władcy okazują się nie być tak w ciemię bici, jakby się mogło zdawać. A co powiesz na smaczek w postaci obecności innych klanów ninja na terenie działań? Im większym jesteś obdarzony zaufaniem, tym ważniejsze otrzymujesz zlecenia - a to budzi zazdrość i nienawiść kolegów po fachu, bo zwijasz im fuchy sprzed nosa. Może więc się trafić, że w danej misji napotkasz któryś z trzech działających tu klanów. Wspomniane aroganckie bliźniaczki kunoichi, ciężkozbrojni demoniczni Taraba Ninja korzystający z cudów techniki, czy też klan Kenobi składający się z tępego wielgusa i awanturnika - wszyscy oni są niezwykle niebezpieczni, a nie wiesz, kiedy Cię zaskoczą.

Sama rozgrywka przypomina Tenchu, aczkolwiek posiada całe multum różnych cech nadających Shinobido swój własny charakter. Owszem, wszystko nadal opiera się Stealth Kilsach, w tym tak ciekawych jak topienie, czy też wciągnięcie linką i zduszenie nogami. Jest nawet linka, która "instynktownie" zaczepia się o znajdujące się przed Tobą krawędzie (możliwe jest też klasyczne rozwiązanie - z celowniczkiem). Co jednak powiesz na to, że "strażnicy" mają różny stopień czujności i różnie reagują na sytuacje? Wartownik pilnujący czegoś ważnego zwraca uwagę na najdrobniejsze dźwięki, ruch



▲ Hu-hah-hu, hej laleczko! Ty, ja, księżyc - czaisz mała?

▲ Jest tu naprawdę sporo drugoplanowych postaci. To wciągająca i ładnie skonstruowana "opowieść o pewnym ninja".

Riki, ty żyjesz?

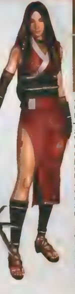
Nie będę owijał w bawełnę: mam już powoli dość feudalnej Japonii w grach (Sciera: to jest już nas dwóch). Nie wiem czy przetrwię następną grę tego developera pt Kamiwaza, która poraz kolejny rozgrywa się w tych realiach. Właśnie dlatego do Shinobido podszedłem z gigantyczną dozą sceptycyzmu. Wystarczyło jednak posłuchać muzyczki w menu głównym, by przesiąknąć fachowym klimatem tej pozycji. Dobrze, że Aquire dostosowało się do współczesnych standardów, łaskawie zapewniając swojej grze niezłą fizykę (RenderWare). Także i patenty z nieliniowością oraz obroną naszego "kwadratu", niczym w Trapt, skutecznie poprawiają końcowe wrażenie. Nie ma jednak róży bez kolców: misje zbyt często się powtarzają, kamera oraz AI przeciwników sporadycznie odmawiają posłuszeństwa - a w Shinobido nie ma taryfy ulgowej dla Gracza. Ale to i tak chyba najlepsza "gra z ninją" na PS2 :) [dżujo]

Ocena: 7+

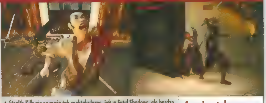
▲ Grafa może nie dorównuje Tenchu, ale interaktywność swiata i fizyka jest tu bez porównania lepsza. Obadaj choćby, jak zachowują się ciała wrzucane do studni, czy spychane kopniakiem w przepaść.

W razie niepewności zostanie na stanowisku, zaalarmowany wyciągnie miecz i zacznie się uważnie rozglądać, podczas gdy inny pójdzie zobaczyć, co się stało, albo poleci po kumpli, by pomogli mu przeszukać teren. Nierzadko też zdarzy Ci się wypełniać misję, w trakcie której dochodzi do starć między wojskami wrogich władców, dzięki czemu będziesz mógł wykorzystać chaos do cichego przemknięcia się i wypełnienia swojego zadania. Będziesz mógł też wykorzystać różne elementy otoczenia i interaktywność środowiska - dzięki np. lince możesz zwalić podpórkę z kłodami drewna, które polecą na ofiarę stojącą poniżej, rzut jakimś cięższym przedmiotem pozwoli Ci ogłuszyć przeciwnika, czy też bezpiecznie rozwalić kotary pokojów, w których mogą się kryć strażnicy. Jak już wspomniałem przy playteście w ostatnim numerze, Shinobido jest bardziej hardcore'owy niż Tenchu. Podniesiony alarm zwala Ci na głowę masę strażników, a możesz sobie raczej darować walkę z więcej niż 1-2 oponentami. System walki jest dość ubogi, a goście dobrze blokują, zachodzą Cię od boków i potrafią nawet współpracować - jeden chwyta Cię od tyłu, a drugi pakuje katanę w brzuch, tudzież faszeruje Cię strzałami jak ćwiczebnego manekina. Nie masz tutaj znanego z Tenchu wskaźnika odległości do przeciwnika, a jedynie świadomość tego, że ktoś znajduje się w pobliżu i jak się zachowuje. Nawet szkicową mapę terenu musisz sobie kupić w sklepie i wyposażyć się w nią na misję. Zapewniam Cię, że co rusz będziesz odkrywał różne ciekawe smaczki: w trakcie deszczu ograniczona jest nie tylko widoczność (dla obu stron), ale też i dźwięk gorzej się rozchodzi, co pomaga Ci działać bez wzbudzania podejrzeń. Goniący Cię strażnik może się zmęczyć i na chwilkę zatrzymać, by złapać oddech, szczekający pies przykuje z pewnością czyjąś uwagę, zaś wnętrze wielu budynków stoi przed Tobą otworem.

Bardzo mocną stroną tego tytułu jest spore zróżnicowanie zadań, jakie będziesz mógł wykonywać. Klasyczna egzekucja całej opozycji, zamachy ważnych osobistości, misje zwiadowcze, eskortowe, ratunkowe, transportowe, a nawet kradzieże, rabunki, porwania - brakuje jeno gwałtów i podpaleń. Zawsze powinieneś mieć na uwadze ewentualną drogę ucieczki i sposób ewakuacji, co jest szczególnie ważne, jeżeli niesiesz coś na barkach - wolniej się poruszasz, nie możesz korzystać z linki i masz bardzo ograniczoną skoczność, przez co możesz zapomnieć o bezpiecznym szusowaniu po dachach. W trudniejszych misjach naprawdę nie ma lekko - zapomnij o zakładaniu Stealth Killsów w równie wygodny sposób, co w Tenchu. Co innego szereg kolejno ustawionych strażników, a co innego ich czwórka dyskutująca sobie wspólnie przy ognisku. A co dopiero, gdy przyjdzie Ci napaść na wóz przewożący stratega któregoś z daimyo, który jest eskortowany przez około 10 samurajów? Tutaj właśnie Shinobido daje Ci pole do popisu z wykorzystaniem całej palety najróżniejszych przedmiotów. Część z nich to ekwipunek wyjęty żywcem



Uderzenie ze strony Shinobido było tak mocne, co niespodziewane. Nic nie wskazywało na to, że nagle pojawi się tak poważna konkurencja dla Tenchu.



▲ Stealth Kills nie są może tak spektakularne, jak w Fatal Shadows, ale bardzo cieszą ich nowe odmiany. Ot, można np. wykonać je zza winkla - Crow wciąga przeciwnika za róg i błyskawicznie ucisza przybijając kataną do ściany.

z Tenchu, ale czeka też na Ciebie ogromna ilość nowinek. W pewnym momencie Crow przypomina sobie nawet umiejętność "Alchemy", co pozwala Ci samodzielnie tworzyć różne przydatne rzeczy z całej masy różnych roślinek i jaszczurek, jakie spotkasz na planszach. Sam dobierasz składniki, miksujesz je według uznania (czasem otrzymujesz konkretne przepisy), poddajesz specjalnej obróbce (np. zmielenie, ugotowanie, upieczenie), po czym dokonujesz ekstrakcji. Sprawę wyjaśnia pokaźny tutorial, po którym stworzenie wybuchowego sushi, czy też magicznego napoju zwiększającego prędkość, nie powinno stanowić dla Ciebie problemu.

Shinobido to zaiste nie lada niespodzianka. Cała masa ciekawych patentów i smaczków, nieliniowość fabuły, ogromna różnorodność misji i potężna swoboda działań w piękny sposób obnażają fakt gnuśnienia sztandarowej "nindżowskiej" serii. Szkoda tylko, że o ile poziom oprawy muzycznej prezentuje się podobnie jak w Tenchu, tak grafika wyraźnie już jednak odstaje (choć częściowo rekompensuje to fizyka i interaktywność świata). Plansze są ciekawe, ale ewidentnie brakuje im tego urzekającego uroku niektórych miejscówek znanych z Fatal Shadows/Kurenai, czy nawet starszego Wrath of Heaven. Kamera nierzadko potrafi solidnie zdezorientować, a AI, choć lepsze niż w Tenchu, i tak czasem ukazuje kwiatki - blokujące się postacie, czy też nieco dziwne zachowania przeciwników. Niby mamy tuta, ogromną ilość różnych przedmiotów, ale da się też odczuć brak jakichś efekciarskich, typowo "nindżowskich" elementów ekwipunku. Niemniej jednak to powiew świeżości bardzo ładna konkurencja, która z pewnością zmobilizuje developerów do włożenia w Tenchu 4 większego wysiłku i inwencji. Fani Tenchu mogą łykać to bez chwili wahania. □

Acquire tak ma

■ Acquire stworzyło nie tylko Tenchu 1&2, ale też słynny dodatek Shinobi Hyakusen - co ma też swoje odzwierciedlenie w Way of Ninja. Do dyspozycji Gracza oddany jest całkiem rozbudowany edytor misji, [illegible] ustalić rodzaj zadania, cele, obecność i zachowanie przeciwników oraz oczywiście

wygląd [illegible] ukształtowania terenu, po roślinność, budynki i specjalne obiekty (także dekoracyjne). Ponadto w trakcie normalnej rozgrywki musisz sam [illegible] różnymi pułapkami i przeszkadzajkami, bo co jakiś czas ktoś Cię napada - albo wojska zezłoszczonego władcy, albo też dzikusy próbujące okraść Twoją chatę

WERDYKT Kaliego

6 8 8

8

Kapitalne połączenie najlepszych cech Tenchu i Way of the Samurai.

PLUSY	MINUSY
▲ nowe patenty i smaczki	▼ kamera
▲ ogromna swoboda, nieliniowość	▼ grafika mogłaby być lepsza
▲ różnorodność zadań	▼ surowość

SCEE
ACQUIRE
SKRADANKA/PRZYGODOWA
GRY PODOBNE: seria Tenchu
JUŻ JEST

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: - 16+

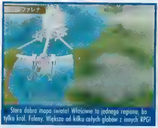
Suikoden V

108 Gwiazd Przeznaczenia wyznacza drogę 108 bohaterom nowego tytułu z serii Suikoden, o czym opowiadamy w 108. numerze PSX Extreme. A Zax ma 108 cm w pasie... prawie.

uste oczy wygłodzonych dzieci, spalona, bezpłodna ziemia i wyschnięte koryto rzeki, która dawała niegdyś życie – takimi obrazkami rozpoczyna się wielka przygoda stworzona przez Konami. Suikoden V to na pewno nie nowa jakość i nie rewolucja, tylko rozwinięcie sprawdzonej konwencji, której ziarno, zasiane jeszcze na Szaraku, rodzi dopiero teraz. Tak jakby obecną generację konsol opuściły dobrze napisane scenariusze, wyraziste postaci, zawiłe tła polityczne i kulturowe. Tak jakby Suikodeny 1 i 2 nigdy się nie wydarzyły! Dlaczego żadna gra w przeciągu ostatnich lat nie opowiedziała tak ludzkiej, soczystej historii? Nie stroniącej od tematów miłości, która nie jest przesłodzona, nienawiści, która zachowuje miarę realizmu i od kalibru wielkiej tragedii z przeznaczeniem w tle. Akcję Suikodena V otwierają wizje biedy i nienawistnie rzucanych spojrzeń mieszkańców Lordlake. Niech Was owe pierwsze wrażenie nie zmyli – Konami nareszcie posłuchało próśb fanów: pod chłodną skorupą brzydkiej grafiki pulsuje żywy ogień pasji. To najlepsza odpowiedź na kolejne japońskie erpegi, które zatrzymały się na poziomie skomplikowania platform 16-bitowych, a rozwijają tylko oprawę graficzną.

Każda władza deprawuje, a władza absolutna deprawuje absolutnie

Jakże wielki kontrast odczuwa Gracz, kiedy po przybyciu do wystawnego pałacu Sol-Faleny musi odkryć, że przyszło mu wcielić się w młodego księcia potężnego królestwa, w granicach którego znajdują się dziesiątki miast, a musi patrzeć bezradnie na nędzę swych własnych poddanych, właśnie w Lordlake. Prowincja ta uczestniczyła dwa lata temu w rebelii przeciwko królowej Faleny (Twojej matce) - absolutnej i jedynej władczyni imperium, która zemściła się niezwykle srogo na wichrzycielach spokoju. Wykorzystała bowiem potęgę jednego z 27 Prawdziwych Run: Sun Rune zrównał z ziemią setki tysięcy metrów kwadratowych powierzchni królestwa. Co więcej, królowa Arshtat nie pozwala odbudować osady, zniszczyła ród szlachecki tych ziem, a z jej rozkazu zainstalowano tamę, która odcina dopływ wody do regionu. To prawda, że rebelia była niebezpieczna dla ustroju państwa, bowiem wykradziono przy jej okazji symbol królewskiej dynastii, potężne Dawn Rune, jednakże kara wydaje się mimo wszystko bezlitosna. Jako książę nie masz jednak wiele do powiedzenia - sukcesja tronu przypada Twojej młodszej siostrze Lymsleii i prawdę mówiąc, czujesz się dzięki temu znacznie swobodniej od przyszłej władczyni Faleny. Prowadzisz ostatnio życie



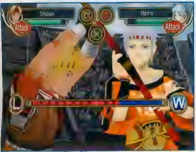
Stara dobra mapa świata! Właściwie to jednego regionu, bo tylko król. Faleny. Większa od kilku całych globów z innych RPG!

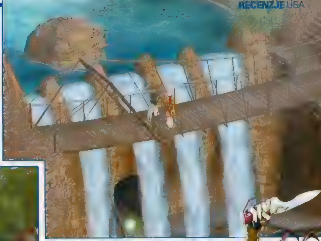
wypełnione podróżą i zwiedzaniem włości swej matki, chroniony przez Georga Prime'a (znajoma postać dla fanów serii), siostrę królowej, a Twoją ciocię Sialeeds, oraz przez swoją najlepszą przyjaciółkę i osobistego ochroniarza, młodziutką Lyon. Jednakże już na samym początku następuje jakieś pęknięcie w ramkach słodkiego obrazka, który serwowano Ci do tej pory. Takim katalizatorem będzie odkrycie losu wspomnianego miasta oraz obserwowanie zmian charakteru Twej matki, która była dotychczas racjonalną i dobrą władczynią, lecz od czasu zduszenia rewolty i wzięcia na siebie brzemienia, jakim jest Prawdziwe Runo Słońca, zaczyna zachowywać się w niepokojący, despotyczny sposób. Coraz większe bruzdy w laurce pojawiają się, gdy doświadczasz korupcji w swoim własnym pałacu, a także niesprawiedliwości polityki. To wszystko prowadzi do wielkiego przesilenia, gdzieś w ósmej godzinie rozgrywki, wtedy bowiem zaczyna się dopiero prawdziwa przygoda (!). Tak, to jeden z najdłuższych wstępów w historii RPG, ale nie sposób było go podać w krótszej formie, ze względu na zawiłość koneksji głównego bohatera ze swoją rodziną czy otaczającymi dwór osobami. Wspaniała parada intryg politycznych i niesztampowych postaci godnych dobrej powieści (nad scenariuszem pracował Kazuyoshi Tsugawa, znany ze świetnej historii Skies of Arcadia) – tak mogę określić fabułę piątego Suikodena. Chociaż rzecz rozwija się powoli, to cały czas trzyma w napięciu i prowokuje do myślenia i kombinowania. Pojawiają się tak dorosłe wątki, jak niewolnictwo, ludobójstwo (na innych rasach zamieszkujących królestwo), bieda i margines społeczny (jak go usprawiedliwić?). Są oczywiście momenty, w których będziesz zjadał własne gluty w rubasznych salwach śmiechu. Ogólnie klimat też jest raczej rześki, pozytywny. Jednakże nie da się ukryć, że pod tą raczej słodkawą otoczką kryje się potężna doza niepokoju intelektualnego, ale bez moralizatorstwa i zadęcia znanego z ostatnich dokonań konkurencji na polu erpegowym. Dialogi są przy tym wspaniale napisane i z wyczuciem przetłumaczone z japońskiego, mimo tak szybkiej lokalizacji tytułu! Square Enix mogłoby się na tym polu sporo nauczyć od Konami!

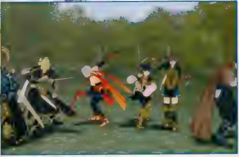
Prawdziwe męstwo chciwe jest niebezpieczeństwa

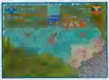
W aspekcie wizualnym odwraca się jednak rola czeladnika... Konami ma tu sporo do nauki. Developer zrobił co mógł, by obniżyć jakość wizualiów w stosunku do S4. Nie będę narzekał tu na obłędnie niską rozdzielczość tekstur, którymi pokryte są np. mury czy dachy budynków, czy też na „pływający" bruk w miasteczkach. Chodzi mi głównie o sterylność wszystkich pomieszczeń, tak jakby twórcy zdążyli skleić jedynie szkielety lokacji, a nie mieli już czasu na zapełnienie ich meblami, obrazami i innymi bibelotami, które mogłyby uratować wygląd wielu miejsc w grze. Otrzymaliśmy osobliwy rzut izometryczny

◄ Dwojka smoczych jeźdźców, którzy stanowią potężną siłę na polach walki Suikodena, gdzie wodne bitwy łączą się często z lądowymi.





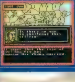




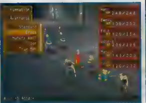
▲ Za księciem cały czas podąża Lyon. Można się ją zawsze spytać o drogę czy następny cel

Suikoden - korzenie

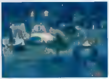
Mało osób dzisiaj pamięta, że pierwszy Suikoden był oparty na powieści "Shui Hu Zhuan" (jedno z czterech wielkich dzieł literatury chińskiej - obok m.in. dobrze znanego Graczom "Romance of the Three Kingdoms"). Pochodząca z (najprawdopodobniej) XVI wieku książka opowiadała o losach Song Jianga oraz jego kompanów w XII-wiecznych Chinach. Konami z chińskiego klasyka zapożyczyło jedną ważną rzecz - motyw 108 Gwiazd Przeznaczenia. A przy okazji - Koei w latach 80. wzięło na warsztat tę książkę, tworząc grę Bandit Kings of Ancient China (wypuszczono wersję na NES-a, MSX-a, ale także i porty na Amigę oraz PC) - była to klasyczna strategia przypominająca Romance of the Three Kingdoms. ! j [dżujo]



(skąd go wytrzasnęli? Z wykopalisk!), bez możliwości operowania kamerą, i przeciętne, wyblakłe 3D, które mocno odstaje od poziomu ustanowionego przez S3. Na szczęście postacie wyglądają już profesjonalnie i znacznie lepiej niż w wielu innych RPG. Główny bohater, chociaż jest zgodnie z tradycją „niemy" (podobnie jak np. w Chrono Cross), wyraża teraz nawet najsubtelniejsze iskry emocji. Jakaż to wielka różnica w porównaniu z klockowatą kompleksją facjaty herosa z S4, która nosiła przez całą grę tylko jedną minę – małpie zdziwienie. Nieźle wrażenie sprawiają cienie rzucane przez sylwetki bohaterów, ich gestykulacja, mimika czy skomplikowane szaty, za których wymyślenie designer dostaje uścisk dłoni wszystkich choć trochę zainteresowanych historią czy modą. Musicie wiedzieć, że każdy z regionów czy rodzin występujących w S5 ma swój własny styl ubioru – od inspiracji Chinami (Falena) przez styl wiktoriański (Barrows), Japonię okresu feudalnego (Dragon Riders) czy Portę Otomańską (państwa ościenne). To samo jest z rysowanymi portretami naszych bohaterów i przede wszystkim z ich odpowiednikami w 3D. Tutaj poradzono sobie z tym przeniesieniem znakomicie, konwersja jest stuprocentowa, czego nie można powiedzieć o postaciach chociażby z najnowszej Grandii! A więc jeśli chodzi o wygląd bohaterów, gra trzyma wysoki standard, gdy idzie o lokacje - jest znacznie gorzej. Potyczki przedstawiono na modłę najstarszych Suikodenów, z jednym statycznym ujęciem i bardzo ubogimi efektami naszych czarów. I tutaj znowu postacie ratują sytuację. Zawsze na początku starcia przygotowują swój oręż (katany, rapiery, nunchaka, kotwice, miecze dwuręczne, parasolki, wykałaczki, tampony...) i przyjmują właściwą pozę bojową. Można się naprawdę wczuć w klimat zbliżającej się rozwałki! Loadingi w przejściach między jedną a drugą sekcją danej lokacji, oraz przed samymi walkami, mogłyby być trochę krótsze, na szczęście gra zachowuje płynność i dynamikę. Muzyka jest skomponowana bardzo poprawnie, choć utrata kompozytora użyczającego swego talentu dla pierwszych Suikodenów jest nie do powetowania. Najlepszym tego świadectwem jest satysfakcja naszych bębenków i wszystkich ślimaków usznych, kiedy pojawiają się aranżacje albo jakieś przebitki znanych już dobrze rytmów. Choć nowym utworom nie mogę zarzucić też wiele złego, bo są zawsze adekwatne do akcji. Samo udźwiękowienie kwestii mówionych wyszło Konami na najwyższym poziomie! Angielska wersja w niczym nie ustępuje japońskiej, a wręcz momentami ją przebija i w błyskotliwy sposób uzupełnia. Miłośnicy anime rozpoznają niektórych voice actorów, w szczególności genialnie podłożony głos Sialeeds, królowej Arshtat czy Ferida. Mieszek złotych talarów wydanych przez Konami nie poszedł tu na marne, tylko przełożył się na filmową jakość udźwiękowienia.



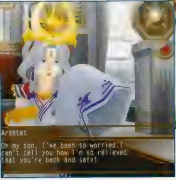
▶ Możliwa jest zmiana formacji drużyny podczas samej walki. Świetny patent



▲ Miasta są spore. Czasami pełna eksploracja całego osiedla zajmie godzinę czasu

Świat staje się piękny w wymiarach serca

Akcja Suikodena V dzieje się około 10 lat przed wydarzeniami z części pierwszej, toteż w grze pojawia się kilka znajomych twarzy. Jednakże barwny świat królestwa Faleny, pełen frapujących kultur i egzotycznych tradycji, nie musi odwoływać się do poprzednich odsłon serii, by być ciekawy! Gracz od razu przywiązuje się do nowych postaci, szczególnie do wiernych towarzyszy księcia, których zaczyna powoli traktować jak starych, dobrych znajomych – niczym Flika i Viktora z Suikodena 1. To samo mogę powiedzieć o opcjonalnych zawodnikach, których rekrutujemy w osobnych questach, by poszczycić się zdobyciem wszystkich 108 wybrańców gwiazd (co wreszcie jest prawdziwym wyzwaniem). Jakże trudno jest sprawić, by Gracz poczuł coś więcej, niż tylko zbieracką ambicję w stosunku do tych dodatkowych zawodników! W S5 udała się ta sztuka - wielu opcjonalnych bohaterów wpleciono w wątki głównej linii fabularnej, tak że ich funkcjonowanie w Twojej armii nie jest wymuszone. Przywiążesz się do tych różnorodnych indywiduów od pierwszego kontaktu – zapewniam. Miasta królestwa Faleny zadziwiają swoim rozmachem (olbrzymie tereny do eksploracji) i klimatem (zakręcona artystycznie Haud



Arshtat

Oh my son, I've been so worried.I can't tell you how I'm so relieved that you're back and safe!

Suikoden: Reaktywacja

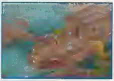
Seria przypomniała sobie czasy swojej dawnej świetności, to nie podlega dyskusji. Głównym i zarazem jedynym sprawcą tego sukcesu jest fenomenalny scenariusz. Cieszy fakt, że to, co najważniejsze w jRPG, tym razem nie zawodzi. Tylko co z resztą? Nie mamy oczywiście do czynienia z tragedią pokroju Suikodena IV, ale Konami musi w końcu zrozumieć - saga 108 Gwiazd wymaga zmian! Ciągłe loadingi walą po oczach niczym halogeny w środku nocy, a jest to tym bardziej wkurzające, że po każdej walce (a random encounters jest masa) wszystko musi się dogrywać. Żeby jeszcze sam system walki był ciekawy - nic z tego, to zmora sprzed 10 lat (nie to liga co Shadow Hearts czy Grandia 3). Tak świetna fabuła aż prosi się o rozmach Final Fantasy. Trzeba go wreszcie dostarczyć. ☐ [illegible]

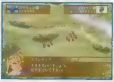
Ocena: 8-

W cieniu "jedynki" i "dwójki"

Wybuchowy początek, Sun Rune o wielkiej [illegible] [illegible] godzin nudy. Jakieś dworskie intrygi, jakiś turniej o rękę księżniczki i połowę smoka:). Zanim akcja się rozkręciła (a dokładnie - zanim mogłem rekrutować dodatkowe postacie), kilka razy miałem szczerą ochotę pogryźć w złości pada. Podobnie jak S4, tak i S5 cierpi na płytkość charakteru i sztampowość Stars of Destiny. Ale najwyraźniej w Konami wciąż nikt o tym nie wie. Mam naiwną nadzieję, że w S6 będzie można od razu rekrutować postacie, a fabuła będzie się rozwijać w zależności od posiadanych ludków (kilkanaście zakończeń). S5 pozostaje [illegible] pierwszych dwóch części. Tylko dla fanów serii. ☐ [illegible]

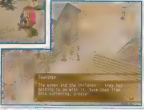
Ocena: 5





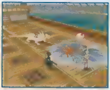
▲ Cieszy bogactwo wrogów i przeróżnych broni, którymi posługują się bohaterowie.

Village, królewska Sol-Falena czy niesiona z prądem rzeki Raftfleet). Nareszcie wraca mapa świata w pełnym 3D, którą możemy zwiedzać o własnych siłach, nie wyznaczonymi wcześniej ścieżkami. I również ona zachwyca swymi rozmiarami – podróże do kolejnych lokacji mają w końcu odpowiednią długość i dają wrażenie podejmowania trudu eskapady! Walki są dynamiczne jak na turówkę i bardziej skomplikowane od ubogiego S4. Oprócz standardowego odkrywania ataków kooperatywnych, wyposażania się w runy i skille znane z S3, mamy tu do czynienia z innowacyjnym systemem formacji, który pozwala na przeróżne interesujące taktyczne zagrania. Co powiesz np. na stworzenie okręgu swoimi postaciami, dzięki czemu dostaniesz dodatni modyfikator do swojej obrony? Albo na cofnięcie 5 magików do straży tylnej, by stamtąd bezpiecznie siali zniszczenie swymi runami? System ingerencji w ustawienie drużyny sprawdza się znakomicie i pozwala na strategie niedostępne w poprzednich Suikodenach. Teraz możesz wystawić do walki 6 muskularnych siepaczy krótkiego zasięgu i wykorzystać ich wszystkich efektywnie, a nie bawić się w „zbalansowaną" drużynę, którą zazwyczaj forsują jRPG! Do tego na uwagę zasługuje oddanie rodzinnych czy przyjacielskich więzi w walkach: gdy kolega jakiejś postaci zostanie ciężko ranny, ta dostanie dodatni bonus do ataku, chcąc pomścić towarzysza. Walne bitwy z udziałem tysięcy wojowników zwiększyły swą skalę, prowadzisz dziesięć



Townsman

The women and the children -- they had nothing to do with it. Save them from this suffering, please!



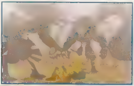
◀ Rebelianci w Lordlake odczuli dotkliwie, co znaczy podnieść rękę na królową.

Konami dopiero teraz przypomniało sobie, na jakich fundamentach zbudowało 10 lat temu pierwszą część sagi. Dzięki temu znowu rodzi się klasyka.

regimentów, każdy dowodzony przez 3 postacie), odbywają się teraz w czasie rzeczywistym i nadal znajduje w nich zastosowanie reguła zabawy w papier-nożyce-kamień (kawaleria bije piechotę, ale przegrywa z łucznikami itp.). Wykonanie graficzne przypomina Dynasty Tactics, bo kiedy ścierają się dwie kompanie, włącza się skryptowana scenka potyczki liczona w czasie rzeczywistym. Wracają też pojedynki solo, które wzbogacono jedynie o limit czasu na wybranie naszej decyzji, co pozytywnie wpływa na dynamikę tych sprytnie wyreżyserowanych choreograficznych perełek.

Prawda nie lubi czekać

Suikoden V stanowi dzieło o wyjątkowo spójnym charakterze, brawurowo napisanym scenariuszu, wyrazistych i wiarygodnych postaciach oraz długości rozrywki, którą może się dziś poszczycić niewiele tytułów (60-80 godzin!) Choć nadal posiłkuje się starymi, sprawdzonymi schematami, znanymi z początków serii (budowa własnego zamku i zasilanie go zdobytymi postaciami, walne bitwy itd.), to nie sposób nie dać się porwać magii ładunku emocji zawartych w dziele Konami. Pod względem fabularnym nowa odsłona serii bije tak mocne pozycje, jak Xenosaga czy FFX lub FFXII, a zmiata totalnie S3 i S4. Suikodena V miałem przyjemność przechodzić 3 razy i powiem Ci szczerze – bawiłem się każdorazowo świetnie, nawet przy pisaniu opisu do Poradnika! To jest ten moment, gdy rodzi się klasyczne piękno, być może surowe, bo z raczej odpychającą grafiką i być może zbyt subtelne, niezaspokajające miłośników pompy spod znaku serii „Fajnal", ale takie, do którego po upływie wielu lat będzie się cały czas wracać, tak jak dziś do Xenogears czy FF Tactics. Nie jest to pozycja dla wszystkich – jeśli stawiasz na system walki i piękną grafikę, wybierz raczej rozbudowaną pod tym względem Grandię 3. Ale jeśli cenisz długość zabawy, skomplikowane dialogi, mini-gry, wielość questów i zakończeń, a także wyszukaną fabułę - śmiało sięgaj po Suikodena V. Niewiele gier potrafi sprawić, by Gracz wzruszył się losem fikcyjnych postaci, czy też poczuł ciarki na plecach. Dzieło Konami roztapia tę zapomnianą, skrywaną przed światem, zastygłą łzę. Gdzieś w głębi źrenicy Twego oka... ☐



Zdrowe korzenie serii

Powrót do źródeł posłużył piątemu Suikodenowi. Świetna i przede wszystkim rozbudowana fabuła, znakomite postacie (Georg oraz Kyle to nowe wcielenia Victora i Flika), taktyczne batalie (aczkolwiek ten RTS nie bardzo mi odpowiada) oraz system stanowiący mix drugiej i trzeciej części z miłym dodatkiem formacji bojowych sprawiły, że „piątka" od razu wskoczyła na drugie miejsce w moim prywatnym rankingu tej serii. Czemu nie na pierwsze? Kuleje niestety grafika, wkurza zbyt długie i częste dogrywanie oraz irytuje monotonna eksploracja połączona z nieustannymi losowymi starciami. Powrót do korzeni owszem, ale nie wszystkie rozwiązania z pierwowzorów należy powtarzać. Gra jest również niezwykle prosta - jeśli chodzi o walki, bo z kolekcjonowaniem 108 Stars of Destiny można mieć problemy. W każdym razie daję tej pozycji moją zagraniczną rekomendację:). ☐ [star]

Ocena: 9-

Formation

Reputation

Change the Tail's formation.

Okazja do wykazania rycerskich przewag! To Ty jednak podejmiesz decyzję o pomocy.

Zabawa z formacjami poza walką. Wraz z upływem czasu ilość możliwości rośnie pokaźnie.

WERDYKT Zaxa

6 8 9

9=

Gra, która przejdzie do klasyki RPG. Wielka przygoda nareszcie godna tytułu "Suikoden".

▲ fabuła i postaci
▲ questy
▲ muzyka

▼ grafika

OCENY: | GRACZ ONLINE

SWOJSKIE SZCZURY CZY ORIENTALNE ŻELKI?

Kto jest dziś przodownikiem pracy nad RPG? Przywiązani do Dungeonów i Dragonów Amerykanie czy kontynuujący przygodówkowe dziedzictwo Japończycy? Zax i Dżujo rozmawiają przy okazji recenzji Suikodena V.

Dżujo: Lato 1997 roku nie było tak upalne jak tegoroczne, ale nie mogliśmy narzekać na kiepską pogodę. To właśnie 9 lat temu, podczas wakacji, zetknąłem się z pierwszym Suikodenem. Po skończeniu mistrzowskiego erpega od Konami, grę pożyczyłem kumplowi. Nie minęły dwa dni, a facet zaczął do mnie wydzwaniać z pytaniami: jak załatwić tego bossa? Gdzie iść? Jak zdobyć tę i tę postać? Dzięki Suikodenowi także i Polska została zarażona manią jRPG. Ludzie, którzy nie znali angielskiego, w przerwach między partyjkami w ISS-a kończyli kolejne erpegi. Dzisiaj mamy 2006 rok, wychodzi nowy Suikoden i... nadal jest tak samo. To - bez wątpienia celowe - założenie Konami należy uszanować, ale po kilkunastu fantastycznych grach RPG, jakie zaliczyliśmy przez te wszystkie lata, przydałoby się coś nowego. Rozwiązania z Suikodena V nadają się do tytułów na PSP. Duże konsole potrzebują wreszcie rewolucji i wydostania się z dołka, jaki wykopali sobie twórcy jRPG.

Zax: *Sądzę, że Polska poznała czar jRPG dopiero po oficjalnym zaistnieniu w Europie blondynka walczącego kozikiem-mastodontem. Tak, tak, Suikoden był już sobie na rynku od jakiegoś czasu, ale pozostawał w cieniu lepszych graficznie gatunków (boom na 3D). Nagle okazało się, że Gracze pokończyli "Fajnala" numer siedem i doznali szoku próżni. "Gdzież podobne gry, kurdesz?!" - chyba wielu z nas pamięta swoje poszukiwania tytułu o podobnym kalibrze na Szaraka. I tutaj pojawił się pierwszy Suikoden - gra zupełnie inna, i właśnie na swój sposób rewolucyjna, a nie wsteczna. Dlaczego? Dotychczas mieliśmy w RPG do czynienia z sytuacją, gdzie dominował świat w konwencji fantasy, zupełnie nierealistycznie podchodzący do dyplomacji, polityki i uwarunkowań kulturowych. Suikoden pokazał coś innego. że nie musimy zbawiać każdorazowo ziemi czy biegać w idiotyczny sposób po całym globie, który wielkością przypomina dojrzałego arbuza. Można inaczej - przeprowadzić akcję tylko w danym kraju czy regionie! Druga część dała przykład dorosłej fabuły i tego, jak powinny wyglądać sequele. Konami przeniosło nas do innego miejsca świata Suikodena, który mocno nawiązywał do "jedynki", ale wprowadzał przy tym zamkniętą, osobną historię. Wreszcie okazało się, że jakieś przerośnięte kuraki czy roześmiane globulce nie muszą być jedynymi nawiązaniami w danej serii. Tutaj nastąpił przełom i możemy sobie tylko życzyć, żeby inni twórcy zechcieli go w końcu zauważyć.*

Dżujo: Suikoden nie różni się niczym od przeciętnego jRPG - ma te same wady i te same zalety. I nie chodzi mi o to, że jednym z naszych pierwszych przeciwników są żelkopodobne stwory, ponieważ w "amerykańskiej szkole" ich rolę zazwyczaj pełnią szczury (inna sprawa, że w FFXII też na początku walczymy ze szczurami). Schemat Suikodenów jest taki: na początku wszystko jest OK, potem jest jakiś przewrót, my uciekamy, robimy partyzantkę, a potem końcowa zadyma i creditsy. Nie musimy zbawić świata? Jak to? Na tym przecież wszystko się kończy.

Teo
What's the matter, Oleg?
Are you nervous?
Don't worry, the audience will be finished quickly.

▲ Suikoden 1.

▲ Suikoden 2

W ilu japońskich RPG możemy stanąć po stronie zła? Aktualnie gra Steambot Chronicles w ostatniej fazie zabawy daje nam taką szansę. Ale to za mało, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę, że od lat Gracze krytykują brak "ciemnej strony mocy" w jRPG.

Zax: *W Suikodenie 2 od samego początku wszystko idzie źle, więc Twój schemat się nie sprawdza - uwaga na marginesie. To prawda, że nasze wybory o charakterze etycznym wypadają rachitycznie w jRPG. Jednakże już w pierwszej części Suikodena mogliśmy zabijać generałów Scarlet Moon Empire, po tym jak udało się ich pokonać (płacili głową). Konsekwencją było pożegnanie się z "dobrym" zakończeniem, ale satysfakcja z dokonanego wyboru była niewątpliwa. Wiele razy miałem dylemat, czy dokonać egzekucji danej postaci. Suikoden w 1997 r. (w Japonii już w 1995 r.) dawał taką możliwość i m.in. to czyniło go grą trochę inną od całej reszty. To samo jest dzisiaj z piątą odsłoną: Gracz ma do wyboru mnóstwo odpowiedzi księcia, wiele z nich jest mało istotnych, niektóre wpływają na zakończenie. Suikodeny pokazują też, że wroga strona ma swoje racje i wcale nie jest "ciemną stroną mocy" - możemy być nią równie dobrze w oczach naszych adwersarzy. Na myśl przychodzi postać sympatycznego Jowy'ego z S2, którego los obsadził w końcu po stronie przeciwnej, niż jego najbliższego przyjaciela (głównego bohatera). Ale rzeczywiście, jRPG wypadają na tym polu blado, szczególnie jeśli zapomnimy o Suikodenach. Biorąc pod uwagę np. serię Final Fantasy czy Grandię, można się poczuć, jakby się oglądało pewien film, w którym możemy pobawić się w wybieranie komend ataku, obrony itp., a rzecz i tak toczy się swoim nieubłaganym torem. Ale jeśli chodzi o amerykańskie RPG ze szczurami w roli mięsa armatniego, a nie pociesznymi żelko-glutami, to chyba zgodzisz się ze mną, że wielość decyzji podejmowanych przez Gracza łączy się najczęściej z ubożuchną fabułą? A kiedy są nawet te wybory, tak jak w Fable czy w Star Wars: KotOR, to w na końcu okazuje się, że i tak prowadzą do nikłej ilości rozwiązań. Czy nie mówimy tu czasem o problemie gier RPG w ogóle?*

Dżujo: Gry RPG, tak jak i każdy inny gatunek, nieustannie się rozwijają. Jednak patrząc na przyszłość tego typu pozycji (next-geny), nie widzę większej ewolucji - i to jest ból. Tymczasem wspomniany już tutaj KotOR stanowił doskonałą fuzję amerykańsko-europejskich rozwiązań (nieliniowość, swoboda) oraz japońskich pomysłów (wyraziste postacie, ogromna rola fabuły). Bracia z KKW także dokonali takiego eksperymentu (przynajmniej taka jest moja teoria) - mam na myśli Vagrant Story. Losy Ashleya Riota mają wiele wspólnego z innym, stricte PC-towym hitem - Diablo. O ile zbieranie kolejnych par butów z runicznymi obcasami (+5 do magii) w hicie Blizzarda nie robiło na mnie nigdy wrażenia, o tyle już scenariusz Vagranta, wraz z wolną ręką do eksploracji zamku, gwarantował Graczom coś niezapomnianego. Także i niemiecki Gothic 2 oraz nowe Elder Scrolls pokazują, że można połączyć fabułę i swobodę. Do czego piję? Scalenie najlepszych elementów z obu stron świata może dać rewelacyjny wynik. Dlaczego tak mało twórców idzie w tę stronę? Zapewne ryzyko porażki na obu rynkach skutecznie wybija z głowy takie pomysły. Na szczęście Bioware się nie poddaje i po przygodach z Jade Empire pracuje nad Mass Effect.
A Japonia? Oni znowu kluczą w miejscu, wracając do punktu wyjścia, po raptem kilku eksperymentach. Taka strategia może i gwarantuje sukces "w Tokio i okolicach", ale na dłuższą metę skazuje jRPG na skansen (a raczej nie pozwala z niego wyjść). A wystarczy zacząć od detali, jak na przykład podłożenie głosów we wszystkich dialogach. Suikoden V może pochwalić się doskonałymi voice actors, dlaczego nie dać im większego pola do popisu?

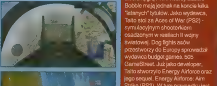
Zax: *Niestety, wysokiej jakości dubbing zajmuje sporo miejsca na nośniku (DVD z Suiko 5 pęka w szwach). Być może tutaj zabłyśnie Blu-ray? Sądzę, że seria Final Fantasy poszła w dobrą stronę, łamiąc takie klisze jRPG, jak random encountery, ciągłe wklepywanie tych samych komend czy np. dostawanie kasy za rozwalanie potworków (otrzymujemy tylko przedmioty). Tak jak powiedziałeś, ekipa twórców Vagrant Story przez swój synkretyzm tworzy rzeczy nietuzinkowe. Podobnie jest z Bioware, który łączy moc fabuły jRPG z amerykańskim poczuciem (złudzeniem?) wolności. Podzielam obawy, że next-geny nie zaoferują na razie nowej jakości. Do tego trzeba by stworzenia wreszcie porządnych skryptów AI dla zachowań NPC-ów i otoczenia, jakiegoś silnika, który można by kupować (jak w przypadku Havoka) i wrzucać do różnych tytułów. To dopiero byłby przełom!*

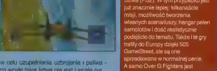
Dżujo: Całość przypomina aptekarską wagę. Z jednej strony kładziemy na szalę motywy z jRPG, z drugiej europejsko-amerykańskie pomysły. Sztuka polega na zbalansowaniu obu światów i wzięciu z każdego najszlachetniejszych składników. Czekamy na kolejne próby. □

OVER G FIGHTERS

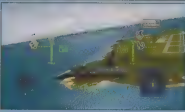
Jak powszechnie wiadomo, nawet najlepszy przepis nie gwarantuje sukcesu. Mowa: znam nawet ludzi, którzy potrafili "popsuć" Kopiec Kreta pomimo łopatologicznej, debiloodpornej instrukcji (sam nie mam zielonego pojęcia na temat pieczenia ciast, a Kopiec Kreta postawiłem jak się patrzy). A z grami to często zdarza się tak, że coś ślicznie prezentuje się na papierze - picuś glancuś z imponującymi "ficzerami", hit niemalże murowany. Niejednokrotnie jednak już w samym praniu wychodzą solidne kwiatki, pomimo tego, że tytuł spełnia "wymogi Unii" i pozornie nie byłoby się do czego doczepić. I dokładnie taką sytuację mamy z wydanym właśnie Over G Fighters.

W tym tytule od samego początku dopatrywano się swoistej kontry na rządzącą na rynku PS2 (a wcześniej PSX) słynną lotniczą serię Namco - Ace Combat. Wrażenie to mogą podtrzymywać nieco screeny połączone z rozwiniętą wyobraźnią - ale nic ponadto. Over G Fighters to nie szalona "strzelanka symulacyjna" kipiąca dynamiczną, podnoszącą poziom adrenaliny akcją. Panowie z Taito skręcili tu w stronę namiastki symulatora i gdzieś tak w połowie drogi chyba sami zapomnieli do czego zmierzali. Nie ma tutaj dynamicznej akcji i przystępności dla każdego przeciętnego pogromcy padów, a jednocześnie nadal daleko tu do prawdziwie zaawansowanych symulatorów. Zacznijmy jednak od strony technicznej. Miłośników lotnictwa z pewnością ucieszą takie smaczki, jak konieczność własnoręcznego wyprowadzania samolotu na pas startowy czy dość liczne lądowania w "bazie" w celu uzupełnienia uzbrojenia i paliwa - co wcale takie łatwe nie jest i wcale nie mam tutaj na myśli konieczności własnoręcznego wysuwania podwozia, czy też haka do lądowania na lotniskowcu. Nie tylko nie ma tutaj "unlimited fuel", ale też samoloty zabierają realistyczną, czyli raczej niewielką ilość rakiet. Przy zbyt dużych przeciążeniach pojawiają się zjawiska Black Out (przy dużym dodatnim przeciążeniu krew odpływa "w nogi" i obraz robi się biało-czarny) oraz Red Out (przeciążenia ujemne, krew bije do głowy), czy też odmienny dla samolotów poziom zaawansowania awioniki, rzutujący przede wszystkim na zdolności przechwytywania celów.





Cieszy też rozróżnienie rakiet ze względu na system naprowadzania - radarowy lub podczerwień, co nie tylko wymaga nieco innego namierzania, ale też rzutuje na ucieczkę przed wrogimi pociskami. Ciasny skręt i dowalenie po dopalaczach w przypadku, gdy goni Cię rakieta naprowadzana podczerwienią, naprawdę nie jest tutaj dobrym pomysłem, a sytuacji wcale nie poprawia fakt, że sam decydujesz, kiedy wyrzucić paski folii odbijającej sygnał radarowy lub flarę w celu zmylenia wrogiej rakiety. I tutaj pojawia się kolejny zgrzyt: Over G nie tylko bazuje na realistycznych samolotach (ponad 30 do odblokowania), ale też na prawdziwym uzbrojeniu. Kto się orientuje w militariach, nie będzie miał problemów, reszta osób z pewnością nieco zagubi się w tych wszystkich odmianach Sidewinderów i AMRAAM-ów, a nieco zbyt "naciapany", pracujący w kilku różnych trybach HUD wcale w tym nie pomoże.

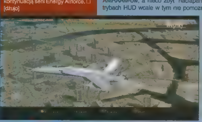


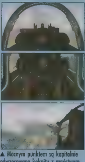
Niestety, od pierwszych chwil gra sprawia naprawdę fatalne wrażenie. Misje w trybie kampanii są robione na jedno kopyto i niespecjalnie podnoszą ciśnienie, a musisz się przez nie przebić, by odblokować samoloty. Zapomnij też o jakichś dynamicznych wstawkach bazujących na silniku gry, które w tak wspaniały sposób podkręcały do szarpania w AC. Jakby tego było mało, zupełnie nie czuć tu ogromnych prędkości - samoloty wręcz wloką się w powietrzu, a zastosowany model lotu, choć dość realistyczny, wielu osobom wyda się zbyt toporny do przeprowadzania ciekawszych ewolucji. No i na deser dochodzi grafika. Jakby nie patrzeć, to chyba najgorzej prezentująca się gra na X360. Owszem, do samolotów nie można się przyczepić, bo modele wykonane są pierwszorzędnie, z wysoką dbałością o detale i animowanymi wszystkimi ważniejszymi częściami, ale OGF nie prezentuje nic ponadto. Fatalny wygląd chmur, wybuchy cisnące na usta określenie "kpina", czy też płaskie, nierzadko niemalże jednokolorowe podłoże. Nie tylko AC, ale też wcześniejsza lotnicza gra Taito, Energy Airforce na PS2, pokazały, że nawet w trakcie działań na pustyni można Graczowi zafundować widoki zapierające dech w piersiach. Co tu dużo mówić: dla przeciętnego Gracza ten tytuł to kiszka. Miłośnicy lotnictwa niechaj jednak tego spróbują, szczególnie w trybie online (do 8 graczy) - tutaj właśnie OGF pokazuje pazurki z tym swoim wymagającym namierzaniem celów i wcale łatwymi ucieczkami przed rakietami. Włącz więc najwyższy stopień trudności, zaawansowane sterowanie i zmierz się z żywym przeciwnikiem - to zupełnie inna bajka. ☐

▲ Gdy pod koniec ubiegłego roku Taito pokazało pierwsze shoty, wszystko wskazywało na to, że gra zmiecie wykonaniem dotychczasowe produkcje Namco, wszak developer miał już spore doświadczenie z symulatorami lotu.

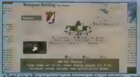
Prawie jak Namco

Namco regularnie dostarcza nam kolejne części Ace Combat, a Taito w świecie symulacji raczej kojarzy się z tasiemcem Densha de Go, ulubioną grą PKP. Twórcy Bubble Bobble mają jednak na koncie kilka "latanych" tytułów. Jako wydawca, Taito stoi za Aces of War (PS2) - symulacyjnym shooterkiem osadzonym w realiach II wojny światowej. Dog fights asów przestworzy do Europy sprowadził wydawca budget games, 505 GameStreet. Już jako developer, Taito stworzyło Energy Airforce oraz jego sequel, Energy Airforce: Aim Strike (PS2). W tym przypadku jest już znacznie lepiej: kilkanaście misji, możliwość tworzenia własnych scenariuszy, hangar pełen samolotów i dość realistyczne podejście do tematu. Także i te gry trafiły do Europy dzięki 505 GameStreet, ale są one sprzedawane w normalnej cenie. A samo Over G Fighters jest kontynuacją serii Energy Airforce. ☐ [dżujo]





▲ Mocnym punktem są kapitalnie odwzorowane kokpity z mnóstwem detali.



Weapon Setting
[AIM-54A Phoenix]
Long range air-to-air radar homing missile for F-14.
Guidance system includes semi-active/active modes.

▲Tutaj nie tylko po prostu wybierasz sobie uzbrojenie - możesz osobiście wybrać i zamontować każdą rakietę w dostępnych na samolocie miejscach. To akurat mocny punkt programu.

WERDYKT Kaliego

5 5 7

6+

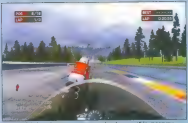
Bardziej symulator niż strzelanina. Mało dynamiczny, acz "techniczny".

PLUSY	MINUSY
▲ realizm	▼ nie dla każdego
▲ świetny w multiplayerze	▼ dynamika
▲ odwzorowanie samolotów	▼ oprawa A/V

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: 8 12+

UBISOFT
TAITO
SYMULATOR LOTU
GRY PODOBNE
Energy Airforce
Aero Elite:Aerodancing
JUŻ JEST

MotoGP'06

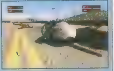


.ght Night Round 3, Burnout: Revenge, Gun, Far Cry, FIFA, NFS Most Wanted... 360-tka może się "pochwalić" wieloma portami, które goszczą na konsolach obecnej generacji i taki stan rzeczy zasadniczo mnie wkurza, ba!, w uzasadnionych przypadkach wytrąca z równowagi (vide Quake IV). Kolejną grą w tym cholernym sznureczku miała być ścigałka Climaxa (dev.) pt. MotoGP'06, bazująca na xboxowym MotoGP3. Miała, ale czy nią została...?

Siadłem się na ten tytuł, przyznaję, jednak na pewne sprawy nie jestem w stanie przystać. Zacznę od skandalu, za jaki uznaję Loadingi trwające ok. 25 sekund!!! Online, offline - bez znaczenia, trzeba czekać, czekać i jeszcze raz czekać. A gdy już wyczekasz swoje, wówczas okazuje się, że "nowe" MotoGP to Ultimate Racing Technology 3 z leciwego Xboxa, tyle że wyposażone w sezony 2005 i 2006, ze wszystkimi tego następstwami: są nowi zawodnicy, teamy, maszyny, tory, licencje, gołe baby. Nic nowego nie zaimplementowano on-line, co stanowi kompletne zaskoczenie. Fakt, tryb zabawy polegający na "zakreślaniu" przejechanych szybciej niż przeciwnik odcinków jest świetny, ale to już było. Bonusowe trasy w trybie Arcade też były, podobnie jak zmagania Extreme. A czego nie było? W MotoGP3 wszystkie tory dostępne były w 3 opcjach aury, a tutaj zaledwie na 5 z nich można mieszać, z czego tylko 3 dostępne są w podeszczowej aurze (Portugalia, Anglia, Chiny). W MotoGP3 była dostępna jedna i ta sama owiewka dla wszystkich motorów, za to z pięknie animowanymi zegarami, a tu wszystkie maszyny mają odmienne owiewki, tyle że z nie animowanymi i fatalnie wyglądającymi zegarami (żenada, serio). A gdybym miał się przyczepić do szczegółów, to... czy na next-genowej konsoli zakodowanie ruszającego się łańcucha na Replayu to jakiś problem?

Ogólnie nie jest fajnie, ale cedzę te słowa jako weteran obtrzaskany z serią, tymczasem trzeba przyznać, że Gracz mający do czynienia z serią po raz pierwszy będzie wniebowzięty, gdyż MotoGP'06 to synonim najlepszego modelu jazdy jednośladów, świetnych uślizgów i kosmicznie technicznej jazdy (czarnulkowe MotoGP4 w konfrontacji wypada bladuśko, oj tak!). Zmianie uległ nieznacznie model jazdy - jest jeszcze bardziej realistyczny, coś a la MotoGP2, a każda najdrobniejsza zmiana w specyfikacji technicznej maszyny ma odzwierciedlenie podczas jazdy.

Opraw graficzna - słabo. Otoczenie jest sterylne, tekstury zaledwie "takie se", a animacja wypada z ramki na każdym zakręcie, w efekcie czego dławi się jak cholera. Kałuże zalegające na torze wywołują uśmiech politowania, sporo tu uproszczeń (tekstury nieba i "horyzontu" są płaskie jak klata mojej byłej nauczycielki j. ang., hłehłe!), a online zdarzają się takie kwiatki, jak zawodnicy podskakujący na swych motorach niczym zające (spore zainteresowanie tytułem, masa ludzi - in plus). Ta gra została stworzona dla świrów, którzy chcą mieć to samo, co kiedyś na X-ie, tyle że w next-genowej oprawie (?). Graczom nie mającym wcześniej kontaktu z serią szczerze ją polecam (i rekomenduję ocenę "8+") - nie ma sobie równych na konsolowym poletku.□



▲ Bump-mapping na powierzchni drogi wygląda ładnie, ale nie next-genowo. Zawodnik również nie turla się next-genowo, hłehłe!

Pojechali...

Ekipa Climaxa - tak chwalona przez mnie za tworzenie pełnoprawnych sequeli pojechała tym razem "po bandzie", oferując wierną kopię wersji znanej z Xboxa. Drobne, jeśli nie kosmetyczne, zmiany sprowadziły się do delikatnego szlifu modelu jazdy (ukłon w stronę drugiej, najtrudniejszej części) i uaktualnienia licencji (co ciekawe, podwójnej - stosowna opcja daje dostęp do teamów, maszyn oraz malowań z sezonu 2005). Spore kontrowersje budzi nawet oprawa (gdzie wzmacniający poczucie prędkości blur, zmienne warunki atmosferyczne, animowane "zegary", wizualizacja uszkodzeń i rozbudowane opcje malowania?) □
[sentinel]

Ocena: 7

WERDYKT HIVa

6 8 8

7

Odtwórczy port, ale najlepszy sim jednośladów zarazem.

PLUSY	MINUSY
▲ model jazdy, uślizgi	▼ to już było !
▲ sezony 2005 i 2006	▼ beznadziejne zegary (widok zza owiewki)

THQ
CLIMAX
WYŚCIGI
GRY PODOBNE: MotoGP3

OCENY: 1-4 GRACZY, ONLINE: 16 3+ JUŻ JEST

www.gameshop.pl

serwis konsol
najszerszy wybór akcesoriów
wymiana gier
kilkaset gier do wyboru

(032) 270 65 19
0 500 657 749

ul. Raciborska 1 (I piętro)
44 - 100 Gliwice

PKP
zwycięstwa
raciborska
rynek

promocje

799,- SONY PSP VALUE PACK PL konsola, karta 32 MB, słuchawki, pilot, futerał, pasek, instrukcja PL
1699,- MICROSOFT XBOX 360 Premium Pack twardy dysk i słuchawka
555,- Zestaw SONY PS Two + WRC / JAKX / BUZZ
499,- SONY PS Two + pad
99,- SWAP MAGIC 3.8 CODER - tysiące kodów do wszystkich gier PS2

WYPRZEDAŻ GIER - szczegóły na stronie internetowej

59,- WRC Evolved
59,- JakX
29,- Athens 2004
59,- Buzz - quiz dla 4 graczy
99,- Singstar 80's + mikrofony
79,- EyeToy 2
XBOX
29,- RalliSport 2
29,- Halo

PS2
69,- Dual Shock 2 SONY
59,- Karta SONY 8MB
39,- Pilot DVD SONY
99,- Karta DATEL 32MB do PS2

PSP
69,- Ridge Racer
29,- Folia SONY
HIGH SPEED
1GB 139,- 2GB 239,- SONY PSP Memory Stick PRO DUO

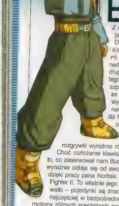
XBOX
59,- Joypad MICROSOFT Black & Crystal
29,- Kabel RGB AV Optyczny z S-VHS

XBOX 360
49,- Kabel VGA-HD A/V (LCD, PLAZMA) + optyczne
49,- Kabel RGB A/V (TV, TV 100Hz) + optyczne

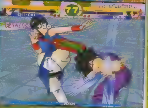
Piła

Super Dragon Ball Z

ANDROID17
VEGETA



ANDROID18
65
GOKU



CHALLENGER

▲ Jest tu cwaniak? No to będzie młotkowanie!

Większość Czytelników przeglądając recenzję w pierwsze, chwili zwraca uwagę na ocenę końcową. Z całą pewnością zauważyłeś już więc, jaką ocenę wyłapuje najnowszy Dragon Ball. Tu z pewnością znajdzie się kilku dowcipnisiów zarzucających mi solidne upojenie alkoholowe albo też nad wyraz dobry humor, gdyż to już druga obok Naruto: Ultimate Ninja gra tego typu, która zgarnia zachęcającą do szpilania notę. Prawda jest jednak taka, że po prostu autorzy stanęli na wysokości zadania, przedstawiając nam tytuły, które są atrakcyjne nie tylko dla fanów anime, ale i zwykłego, przeciętnego Gracza. Ci pierwsi jednak będą szczególnie zadowoleni, tym bardziej że sposób rozgrywki wyraźnie różni się od słynnego Budokai.

Choć rozłożenie klawiszy i niektóre techniki przypominają to, co zaserwował nam Budokai, to Super Dragon Ball Z wyraźnie odbija się od swojego poprzednika. A wszystko to dzięki pracy pana Noritaki Funamizu, jednego z ojców Street Fighter II. To właśnie jego rękę widać w kwestii techniki samej walki – pojedynki są znacznie szybsze i rozgrywane najczęściej w bezpośrednim zwarciu. Jakby tego było mało, motiony różnych specjalnych ciosów pochodzą ze Street Fightera. Koniec już z beztroskim i dziecięcym klepaniem w klawisze, Dragon Ball nabiera bardziej zręcznościowego charakteru i przechodzi w świat ćwierćkółek i „shouryukenów", a nawet znacznie bardziej skomplikowanych komend. Co dziwne, doskonale się to tutaj wbrew pozorom sprawdza, gdyż w SDBZ postacie naprawdę świetnie reagują na pociskane przez nas kombinacje. Nie ma już też takiego latania po planszach (co było istną bolączką Tenkaichi) i świrowania pawiana za większymi przeszkodami, a to z tego względu, że kwestię latania zepchnięto na nieco dalszy plan, a i na planszach przeważnie nie mamy aż tak dużych, pustych przestrzeni. Plansze nie są małe (co to, to nie!), lecz po prostu zostały ładnie urozmaicone różnymi elementami otoczenia, co dość często ogranicza przestrzeń walczącym (przynajmniej w porównaniu do tego, co było w poprzednich DBZ). Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło: owa pokaźna ilość elementów dekoracyjnych jest zdana na łaskę Graczy – można tutaj rozwalić naprawdę sporo rzeczy w trakcie szamotaniny. Jak np. oponent schowa się za drzewkiem, to bez problemu usuniesz je z drogi i dobierzesz się przeciwnikowi do gardła. Jedynym zgrzytem jest to, że mamy tutaj zaledwie siedem aren – aż dziw bierze, że autorzy nie pokusili się o ich większy zestaw. Z pewnością też niejednego rozczaruje fakt, że mamy tutaj „tylko" 18 postaci. Niech ten teoretycznie okrojony zestaw jednak nikogo nie zniechęca, bo SDBZ oferuje pewną atrakcję – tworzenie własnych postaci. Nie jest to kreator z krwi i kości, ale rozwiązanie pośrednie. Tworzysz sobie najpierw własną kartę zawodnika: wybierasz postać, nazywasz ją i dobierasz kolorki. Grając nią jednak nie tylko zdobywasz Smocze Kule (niespodzianki za zebranie pełnego zestawu), ale też zyskujesz doświadczenie i nabywasz różne skille – obrazuje je piękne drzewko, pozwalające podjąć decyzję, w jakim kierunku chciałbyś się rozwijać. Po dłuższym ograniu nie będzie więc dla Ciebie problemem nauczenie swojego wojownika ciosu specjalnego jakiejś znienawidzonej postaci. Wszystko w celu stworzenia i nagrania na karcie swojego własnego, unikalnego wojownika, którego później będziesz mógł wykorzystać do tłuczenia kumpli.

Graficznie wypada wszystko przyzwoicie, ale bez specjalnych fajerwerków. Cel-shadingowe postacie poruszają się z zadowalającą gracją i po raz kolejny można pochwalić programistów za wspaniałą animację, ale już sam wygląd chłopków nie wybija się ponad poprzednie części DBZ. Oczywiście mamy tutaj całą masę różnych rozbłysków, „dymków" czy spektakularnych efektów towarzyszących Ultimatesom odpalanym w trakcie walki, tak więc nie można się tutaj do czegoś szczególnie przyczepić. Co jest jednak najistotniejszą bolączką – choć tylko dla niektórych osób – ta gra pokazuje swoją siłę dopiero w walce z żywym przeciwnikiem. Ani tryb Original stawiający Cię przed szeregiem walk prowadzących do starcia z Cellem, ani też z Survivor Mode (walki z różnie skonstruowanymi i obdarzonymi skillami postaciami) nie podnoszą ciśnienia i nie eksponują przyjemności z jatki. Tak więc zabieraj się za SDBZ tylko i wyłącznie, jeżeli będziesz miał z kim w to pograć. Naprawdę, naprawdę zacny Dragon Ball.

Jatka nie tylko dla fanów

Gra swoją dynamiką i nowym systemem walki przypomina mi trochę Street Fightera. Cienko ma się sprawa liczby zawodników - tylko trzynastu, plus pięciu do odkrycia (pojechali). Grafika na średnim poziomie, cel-shadowana otoczka (znowu?) wraz z bohaterami nie do końca mnie zaspokajają. Wizualnie średnio na jeża, natomiast okrzyki Gohana podczas walki z Chi-Chi (przykład rodziny patologicznej - syn bije matkę!) i Son-Goku (a tatuś się przygląda;) podczas "special-attack" wywołały u mnie gęsią skórkę i szybsze bicie serca. Przeprowadzanie ataków to głównie szybkie wklepywanie kombinacji, od których mam odciski na palcach i robię sobie dzień przerwy. Koniec z głupawą kamerą znaną z Tenkaichi. (...) To gra już nie tylko dla fanów, a również dla miłośników bijatyk. ☐ [sojer]

Ocena: 8-

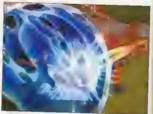
WERDYKT Kaliego

7 7 7 **7+**

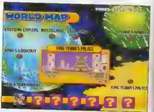
Kolejny dobry DBZ, acz wreszcie też coś nowego. Nie tylko dla fanów anime!

▲ precyzyjne sterowanie	▼ tylko do gry z żywym przeciwnikiem
▲ trudniejsze komendy ciosów	▼ tylko 7 plansz
▲ tworzenie własnej postaci	▼ mniej postaci, niż dotychczas

OCENY: 1-2 GRACZY, ONLINE 12



Efektownie wyglądające speciale nadal są, choć już nie ma natłoku spektakularnych technik "niszczących światy"



▲ Oto i dobrze zobrazowana bolączka tego tytułu - zaledwie 7 plansz, na tylko trzech planetach. Na całe szczęście same areny wyglądają sympatycznie i ciekawie.

▲ Skunksica Stella ma problemy ze znalezieniem chłopaka. Nie pomagają antyperspiranty

OVER THE HEDGE

Animowana wojna

Filmy animowane i oparte na [illegible]

[illegible]

"Cars" wytwórni Pixar, z ponad [illegible] sprzedane bilety w Ameryce [illegible] jest 20th Century Fox i ich [illegible] megaprodukcji ("Open Season", "Barnyard", "Shrek the Third") [illegible] Warto wiedzieć, kto ma (będzie [illegible] produkcje. □ [dżujo]

Gdy po długiej zimie nastała wiosna, tuż po przebudzeniu się z długiego snu grupa zaprzyjaźnionych zwierząt poczuła głód i postanowiła spożyć małe co nieco. Niestety po kilku chwilach szalony zwiadowca Hammy wrócił ze złą informacją - wzdłuż jednej ze ścian lasu powstała przeszkoda (żywopłot) a za nią coś... tajemniczego. Przypadkiem świadkiem zdarzenia (zwiadu) był niejaki RJ - charyzmatyczny szop pracz, który wkupił się w łaski zwierząt i zaskarbił sobie zaufanie tym, iż wyjaśnił im, że za "płotem" żywot wiodą dziwaczne istoty zwane ludźmi. Jednak najważniejsza informacja przekazana paczce przez RJ-a dotyczyła pożywienia: ludzie mają go pod dostatkiem, ich życie kręci się wokół jedzenia. Przekonane przez szopa, zafascynowane wizją wielkiego żarcia zwierzaki nie wiedzą, że RJ ma w tym wypadzie interes. .

FABUŁA PRAWIE JAK W FILMIE

RJ oraz lider grupy zwierzaków - żółwik Verne - ruszają na wyprawę po pożywienie. Gdy znajdują się w ogrodzie przed jedną z przedmiejskich posiadłości, kontrolę nad nimi przejmujesz Ty, Graczu. Klasyczna platformówka, tyle że z dwiema postaciami, między którymi można się "przełączać" w dowolnym momencie. Brzmi świetnie, nieprawdaż? W praktyce ten TAG na niewiele się zdaje, ale o tym później. Uważaj na pułapki, przeskakuj nad siatką promieni laserowych (alarm), podnieś obiekt i przenieś go we wskazane miejsce, demoluj określone przedmioty, zbieraj tokeny, a przeciwnikom daj łupnia. Klasyka. Po zaliczeniu 5 krótkich poziomów (ok. 30 minut zabawy) obejmujących najważniejsze wydarzenia z filmu, poczułem się trochę zaskoczony, bowiem wychodziło mi na to, że grę właśnie skończyłem. Kopara mi opadła, gdyż tak na dobrą sprawę jeszcze nie zdążyłem wczuć się w klimat. Na szczęście okazało się, że to dopiero początek. Cięcie

Akcja przenosi się w rok po wydarzeniach przedstawionych w filmie. Leśna polana to swego rodzaju Warp Room z którego grywalne postacie (RJ, Verne, Stella oraz Hammy) wędrują do kolejnych poziomów, naturalnie odkrywających się w miarę postępów w grze. Oprócz rzeczonych, dostępne są również mini-gry, całkiem zróżnicowane (zdalnie sterowane autko, mini-golf. .), tyle że ich poziom zostawia sporo do życzenia, wręcz wydaje się, że zostały porzucone na pewnym etapie tworzenia w powijakach (deadline?,). Akcja zawiera sporo elementów skradankowych, jatki (naparzanie ze wścibskimi, wszędobylskimi szczurami), a także strzelania. Z czasem bohaterowie pozyskują lepsze rodzaje broni, np. blaster ze skłonnością do wypluwania rykoszetów, ale i przypisane sobie ataki specjalne. Od czasu do czasu występują łamigłówki, jednak nie wymagają od Gracza większego zaangażowania niż podczas polewania wódki na imprezie. Wrócę do patentu kontrolowania dwóch postaci jednocześnie i możliwości tagowania. Tak naprawdę na niewiele się to zdaje i tryb "frajda" uruchamia się w co-opie - wespół z kumplem znacznie łatwiej odpierać ataki przeciwników, ot cała filozofia.

GRAFA PRAWIE JAK W FILMIE

Do gustu przypadła mi animacja postaci - ruszają się bardzo naturalnie i zamaszyście, niczym w filmie. Otoczenie jest w miarę sterylne, ale kolorowe i animacja śmiga gładko. Tekstury zaś nie powalają na glebę, momentami wręcz zasysają. Spory zawód sprawia kamera, której nie można korygować. Ot, ustawi się w martwym punkcie i pozamiatane. Należy przy tym dodać, że utrudnia życie i momentami można się wściec, że nie da rady łypnąć przed siebie. Zdecydowanie brakuje oryginalnych głosów aktorów udzielających się w filmie (m.in. bezbłędny Bruce Willis jako RJ).

PRAWIE JAK FILM

W sumie fajna sprawa: po wyjściu z kina możesz przypomnieć sobie w skrócie najważniejsze wątki filmu, a następnie uczestniczyć w wydarzeniach stanowiących ich przedłużenie. Over the Hedge to z pewnością najlepszy platformer ostatnich miesięcy, tyle że daleko mu do poziomu tuzów gatunku. Owszem, poszarpałem, kilka patentów wzbudziło moje zainteresowanie, jednak ogólnie nie wzięło mnie na masterowanie tej pozycji. Polecam tylko w przypadku, gdy głód platformowy nie pozwala Ci egzystować, moczysz się w nocy z tego powodu, a sympatyczne postacie z filmu wytatuowałeś sobie na klacie. Dla dzieciaków gra może okazać się zbyt trudna, dla wyjadaczy nieco za łatwa, ograniczona, po prostu za słaba, ale .. Przy okazji zachęcam do obejrzenia filmu "Skok przez płot" - warto.□

Misio Vincent robi za bad guya. Ale ma chwile słabości - właśnie żali się, że jedzie mu z japy

WERDYKT HiVa

7 6 7 **7-**

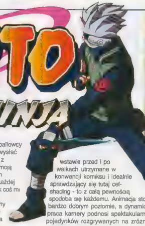
Zabrakło kluczowego pociągnięcia pędziem. Ale na bezrybiu i rak...

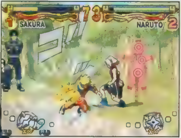
PLUSY	MINUSY
▲ solidna dawka platformowania	▼ nieco "wyczrunkowany" klimat
▲ co-op	▼ mało kozackich patentów
▲ masa extrasów do zebrania	▼ "niedokończone" mini-gry

ACTIVISION
EDGE OF REALITY
PLATFORMOWA
GRY PODOBNE
Asterix&Obelix

OCENY: 1-2 GRACZY, ONLINE: - 3 JUŻ JEST

NARUTO
ULTIMATE NINJA





STAGE SELECT
Choose a location

[illegible]

MISSION SELECT
S-RANK MISSION
NINJA ACADEMY STUDENT
EXP
PRACTICE
S-rank mission

[illegible]

2 SASUKE
94
KAKASHI 3

[illegible]

3 SAKURA
97
3

3 HINATA
SHIKAMARU 3

Jak dragonballowcy zdążyli już wysłać listy gończe z nagrodą za moją głowę, bo nie doceniałem kunsztu i wspaniałości każdej gry opartej o to anime, tak coś mi się zdaje, że uda mi się uniknąć nagonki ze strony fanów Naruto. Osobiście nie zaliczam się do grona miłośników tej serii (perspektywa obejrzenia ponad 200 odcinków jest przerażająca) i podobnie jak w przypadku Dragonball biorę pod uwagę przede wszystkim grywalność i zabawę płynącą z czystej rozgrywki, a nie tylko oglądania znajomych postaci na ekranie. I muszę podziękować developerom Naruto: Ultimate Ninja za uratowanie mego tyłka przed naszpikowaniem serią shunkenów rzuconych przez fanów anime.

3 NEJI
SHIKAMARU 3

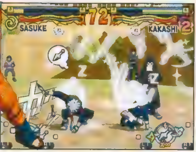
Panowie z Cyberconnect 2 zrobili po prostu naprawdę fajnego szpila.

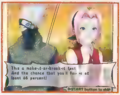
Naruto: Ultimate Ninja to generalnie rzecz biorąc nawalanka "1 on 1", ale taka, w której sporo się gania i skacze po planszach, a także zbiera i wykorzystuje różne przedmioty. Na początku mamy dostępnych tylko sześciu znanych bohaterów, ale na odblokowanie czeka jeszcze aż osiem postaci, włącznie z charakterystycznymi badassami. Co się rzuca w oczy od pierwszego momentu odpalenia gry, to kapitalna stylistyka i opracowanie graficzne. Wygląd menusów, wstawki przed i po walkach utrzymane w konwencji komiksu i idealnie sprawdzający się tutaj cel-shading - to z całą pewnością spodoba się każdemu. Animacja stoi na bardzo dobrym poziomie, a dynamiczna praca kamery podnosi spektakularność pojedynków rozgrywanych na zróżnicowanych i bardzo ciekawych arenach. Każda z plansz posiada co najmniej dwa plany, pomiędzy którymi można się swobodnie przemieszczać, ogromną ilość różnych elementów do zniszczenia i masę animowanych ozdóbek - jak choćby rybki wyskakujące z wody. Jakby tego było mało, można się też przenosić z jednej areny na połączoną z nią planszę alternatywną, co ukazane jest jako przewrócenie strony komiksu (szybciutko, bez specjalnego dogrywania). Za rozbudowanie plansz należy się ogromny plus - z całą pewnością poświęcisz nieco czasu na odkrywanie ich różnych niuansów i wychwytywanie smaczków (np. w Forest of Death w tle pełza ogromny wąż, który włącza się do akcji przy specjalach trzaskanych przez Orochimaru). Pojedynki tętnią ogromną dynamiką, postacie co rusz przeskakują na jakieś drzewka, balkony, biegają po ścianach oraz wodzie (to ostatnie zużywa jednak energię chakra), czy też nawet potrafią wymieniać ciosy balansując na sznurze do prania. Oczywiście to całe ganianie i skakanie po planszach nie jest bezcelowe - niszczenie różnych przedmiotów pozwala Ci zdobyć bonusy pomocne w walce, a ponadto każdy z walczących jest wspomagany przez partnera. Nie uczestniczy on aktywnie w walce, lecz pojawia się w różnych miejscach i jeżeli tylko się z nim spotkasz, dostaniesz jakiś szczególnie przydatny przedmiot. Z tego też względu nie zaszkodzi huknąć wrogiemu partnerowi, co by go pogonić i uniemożliwić przeciwnikowi zdobycie power-upa.

Tytuł nie imponuje może rozbudowaniem systemu walki, ale z całą pewnością nie można się do tego przyczepić. Powiem więcej: jest on wręcz idealnie dobrany do takiego sposobu rozgrywki. Intuicyjne sterowanie, całkiem pokaźny, choć nieco zbyt uniwersalny zestaw ciosów, obejmujący specjale, rzuty, kilka odmian combosów, juggle, efektowne kombinacje w powietrzu i ciosy zbijające do ziemi, kontry i uniki - czegóż chcieć więcej? A i tak nie wspomniałem o najbardziej spektakularnych akcjach. Jeżeli tylko posiadasz co najmniej jeden pasek energii chakra, możesz władować w przeciwnika mega specjala stanowiącego ucztę dla oczu. Znika tło i oglądasz wtedy świetnie zrealizowaną animację rodem z anime, w trakcie której pojawiają się przyciski, które powinieneś prawidłowo i szybko wklepać. Poprawne wstukanie zadanej kombinacji klawiszy przedłuża atak do swej najmocniejszej, niezwykle spektakularnej akcji, tudzież pozwala zredukować obrażenia (jeżeli to Ty dostałeś takim specjalem). Wygląda to naprawdę świetnie, a fani anime niemalże będą popuszczać z radości na widok akcji rodem z filmów. Na uznanie zasługuje też całkiem pokaźne rozbudowanie opcji i imponującej ilości dodatków (artworki, figurki postaci, muzyczki itd.). W głównym trybie każda z postaci ma swoją własną historię, akademia ninja zaś stawia Cię przed potężnym zestawem różnych misji (np. wygrać w określonym czasie). Naprawdę jest czym się bawić. Proste, acz bardzo przyjemne - i w dodatku może się spodobać nie tylko fanom Naruto, ale też totalnym laikom. ☐

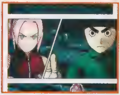
SAKURA
SHIKAMARU

▲ No i zaczyna się klepanina przycisków. Patent urozmaicający rozgrywkę, a jednocześnie niezwykle spektakularna uczta dla oka.




This a make-it-or-break-it test And the chance that you'll fail is at least 66 percent!
START button to skip

Im very happy that I can fight you so soon.
START button SKIP



Niczym Manga

▲ W NUN jest od groma wstawek stylizowanych na strony komiksu. Nie wiadomo jednak, czego nażarły się dzieciaki startujące tutaj do walki, że mają takie gały.

PS2 **WERDYKT** Kaliego

8 7 7 **7+**

Dynamiczne walki na rozbudowanych arenach - nie tylko dla fanów anime.

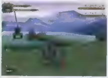
▲ stylistyka i oprawa graficzna	▼ uniwersalny zestaw ciosów
▲ ciekawe, rozbudowane areny	▼ a może by tak multiplayer na 4 graczy?
▲ wygląd potężnych specjali	

OCENY: 1-2 GRACZY, ONLINE: - TBC

STEAMBOT CHRONICLE

Koncerny paliwowe nieustannie próbują znaleźć alternatywę dla ropy naftowej. Taka strategia nie tylko poprawia wizerunek firmy, ale i w przyszłości może zapewnić monopol na "benzynę jutra". Tymczasem chociaż w tytule Steambot Chronicles znajdziemy słowo "robot na parę", wszystkie zawarte w grze maszyny tankują "bezołowiową" Tym lepiej dla nas, bo dzięki temu trafimy w środek wojny o "czarne złoto" (i nie chodzi tu o węgiel).

Początek nie mógł być bardziej standardowy. Nasz bohater budzi się na plaży, pamiętając jedynie swoje imię. A jego godność brzmi. Vanilla Beans. Pomijając fakt, że pewnie ciężko żyje się z takimi danymi w dowodzie, tuż po otwarciu oczu Vanilla ujrzał piękną niewiastę, Coriander (a.k.a. Connie). Oklepane aż do bólu? Tylko pozornie, gdyż już przy wymianie uprzejmości zobaczymy, na czym polega "gwóźdź" tej gry - swoboda decyzji. Praktycznie każda ważniejsza rozmowa posiada kilka możliwych ścieżek dialogowych - np. wolisz być uprzejmym zawodnikiem, czy cały czas zgrywać "zimnego drania"? Dalsza rozgrywka nieustannie będzie wykorzystywała ten patent, zazwyczaj dając nam trzy możliwe odpowiedzi: dobra, neutralna, zła (kłania się Star Wars. KotOR - o czym później). OK. Wróćmy na plażę. "Waniliowy" wraz z dziewczyną postanawiają ruszyć w drogę do najbliższego miasta. By zrealizować swój cel, wskakują do leżącego odłogiem Trotmobile'a (w skrócie - Trot) Co to jest Trotmobile, zapytacie. Ano, to lokalna wersja: Mecha Wanzera, Core a (niewłaściwe skreślić) - po prostu robot, który będzie Waszym środkiem transportu (i bronią). Po początkowym szoku związanym ze sterowaniem (Trotem kierujemy przy pomocy obu gałek analogowych, co potrafi być czasami nieźle upierdliwe), zaczynamy przygodę.



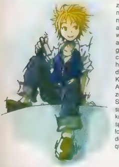
Mix gatunków ma się nieźle. Oto kilkanaście godzin z życia kierowcy robotów, dziennikarza, żołnierza, a także etatowego muzyka i playboya-amatora (a może na odwrót?).

A co dalej? W gruncie rzeczy wszystko zależy od Was Gra co prawda posiada główną ścieżkę fabularną, ale masa pobocznych wątków oraz kolejne podejmowane podczas rozmów decyzje skutecznie urozmaicą Wam zabawę. Czyżby pełna nieliniowość w jRPG? Nie napalajcie się tak bardzo. Niektóre alternatywy dobry/zły nie mają większego wpływu na rozgrywkę, a dopiero po kilkunastu godzinach gry nadejdzie ostateczny wybór, czy chcemy być pożytecznym herosem, czy bliższa jest nam droga gangstera (a więc znowu KotOR i pamiętna scena z Bastilą) Ale zanim będzie to miało miejsce, zostaniecie wciągnięci w świat Steambot Chronicles, gdzie spacerując po steampunkowej krainie (przy okazji przeklinając spadający framerate i ciągłe loadingi) będziecie korzystać z dobrodziejstw bonusowych questów (część z nich można zrobić dopiero po przejściu gry). Co powiecie na pracę jako dziennikarz, górnik albo kupujący akcje makler? A to tylko ułamek świata Trotów. Zarobione dzięki misjom pieniążki wydacie na upgrade'owanie swojego robota. nowy korpus, piła mechaniczna zamiast ręki, ale i dodatkowe wyposażenie w postaci zbiornika na paliwo (nasz sprzęt pali niczym smok) czy łóżka dla rannych (potrzebne do niektórych misji). Tak, Trot jest w pełni modyfikowalny i nim się obejrzycie. będziecie ładować kolejne fundusze w nowy dach albo ekstra nogi Do tego dochodzi możliwość zmiany wizerunku samego Vanilli. Afro i biały garnitur przydadzą się na randkę - Connie tylko czeka na zaproszenie do restauracji, podobnie jak i jej koleżanka Savory (życie - sztuka wyboru). Ale developerzy, najwyraźniej obawiając się oskarżeń ze strony UE o brak tolerancji, dorzucili także podejrzanego pana z wąsikiem, który składa nam dwuznaczne propozycje. W tym temacie więcej nie napiszę, bo nie miałem zamiaru eksplorować tego wątku.

Ale to nie wszystko. Connie jest liderką kapeli, a my możemy stać się etatowym muzykiem. Nie myślcie. że to jakaś głupia mini-gra - każdy z instrumentów w naszym zespole oferuje inny styl gry (od prostej zabawy w stylu Parappa the Rapper, po kombinowanie z gałką niczym w Gitaroo Man). Małe tournee skutecznie pomnoży nasze fundusze. Takie smaczki tylko potęgują pozytywną atmosferę tej pozycji. Atmosferę, która w sam raz pasuje do wakacyjnej sielanki. ☐

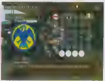
Świat "na parę"

Przy tworzeniu Steambot Chronicles developerzy z Irem wyraźnie wzorowali się na klimatach określanych jako steampunk. Przypomnijcie sobie pierwsze książki Juliusza Verne'a ("20.000 mil podmorskiej żeglugi") - to właśnie on jest uważany przez wielu za ojca gatunku steampunk, czyli świata, gdzie ludzie używają różnego rodzaju zaawansowanej technologii (roboty, sterowce, łodzie podwodne), ale sprzęt, z którego korzystają, przypomina pierwsze wynalazki z końca XIX wieku. Steampunk wielokrotnie pojawiał się w grach - najlepszym przykładem będzie tu Final Fantasy VI (zresztą większość japońskich RPG korzysta z tych patentów). Ostatnio świat "napędzany parą" mogliśmy oglądać w filmie "Liga niezwykłych dżentelmenów". Steambot Chronicles stanowi intrygujące połączenie japońskich smaczków, klimatów lat 30. i steampunku (jedna z zawartych w grze budowli bardzo przypomina katowicki Spodek - przypadek?). ☐ [dżujo]

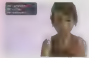


ボンコツア ムR
ノーマルア・ムL
BOOST

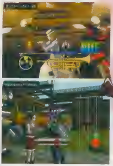
■ Dzięki naszemu własnemu Trotmobile'owi fetyszyści robotow będą wniebowzięci



▲ Logo to identyfikator naszego Trotmobile'a. Nie musimy jednak korzystać z gotowych wzorców - można zrobić własny znaczek.



▲ Masz kiepski dzień? Bez problemu możesz wyżyć się na innych. Wybór ścieżki dialogowej towarzyszy grze do samego końca



Szansa na sukces

▲ Rządny sławy? Organizowanie własnej kapeli, wybieranie kawałków oraz granie na kolejnych instrumentach, zaskakuje swoim rozbudowaniem

PS2 WERDYKT Dżuja

6 7 7

7-

Ciekawe połączenie Ocarina of Time i Armored Core, tylko [illegible]

▲ swoboda decyzji	▼ spadający framerate
▲ zabawa z Trotmobilem	▼ masa loadingów
▲ dodatkowe questy	▼ backtracking

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE TBC

Paszcza szaleństwa w najbardziej azjatyckim z dostępnych sy[illegible] już czeka. Czy ten horror Cię pożre? Tytuł zdecydowanie nie dla każdego, do tego powtarzający część błędów pierwowzoru. Dasz zamknąć się w jego świecie? Ja spróbowałem...

FORBIDDEN SIREN 2

T[illegible] już prawie miesiąc... Nie [illegible]dzę z domu... Nie mam [illegible]gi. Zakręciłem wodę. Piję [illegible] to, co napada do garnka wystawionego na balkon. Zaczęło się niewinnie, kiedy dostałem od znajomego grę [illegible] 2. Tam głównym motywem [illegible]ła zalewająca pewną małą wyspę krwaw[illegible]unami. Woda w kolorze krwi, krew w kolorze [illegible] grzechów i brudu, brud wyżera[illegible]wym ludziom twarze i zmysły... To ona z [illegible]ńców tej plątaniny domów, przem[illegible] baraków i terenów zalesionych, zrobiła [illegible]gie, wepchnięte w dziwny trans stwory [illegible]o? Tego wkrótce miałem doświa[illegible]ż nazbyt wyraźnie... Pomyślałem - niezły motyw straszący, taka tam japońska schiza. Zaśmiałem się i dogryzłem batonika. Teraz, po niecałym miesiącu, już ich nie kupuję. Nic nie kupuję. Jem niewiele. Czasem wcale... Pograłem w tego Forbidden Siren2, wkręciłem się... Rzeczy, które początkowo działy się na ekranie, zaczęły dziać się w moim domu. Najpierw powoli, delikatnie, później już bardzo intensywnie. Krwawa maź zaczęła nie tylko zalewać postacie na ekranie, ale wypłynęła u mnie w wannie... i w zlewie... i z odpływu w podłodze. Z każdym dniem jej przybywało. Dlatego zatkałem wszystko co się dało. Już nie używam wody... Śpię też mało, godzinę dziennie. Ten dźwięk mi nie daje...

Jakieś charkoty, szurania, później dziwne szepty, basowe, rytmiczne pulsowania, wreszcie coś jakby prastare modły odprawiane gdzieś nad uchem... Aż dwa razy spadł kubek w salonie, tydzień temu pękło okno. Najpierw to wszystko dobiegało tylko z głośników telewizora (powiedziałbyś: "spoko, nieźle udźwiękowiona gra"), ale z czasem zacząłem słyszeć jęki i mamrotania we własnej głowie. Odtąd nie dają mi zasnąć. Jakby w ślad za nimi miał zaraz wypełznąć jakiś opętany stwór. Z szafy, spod podłogi, z mojej własnej czaszki... Sam zresztą nie wiem. Niewiele wiem. Nie potrafię znieść tego napięcia. [illegible] części gry, tak i tutaj wchodzę w głowy postaci znajdujących się w najbliższym otoczeniu. Potrafię widzieć ich oczami (sightjack). I nie są to miłe obrazki. Takie przeskakiwanie z jednego powłóczącego stwora w drugiego zrobiło mi coś z odczuwaniem rzeczywistości. Złamało je. Wepchnęło w szaleńczy wir. Widziałem na ekranie owiane czerwoną łuną, powyginane drzewa, wstających zmarłych, którzy przed chwilą jeszcze leżeli w strzępach własnych wnętrzności, otworzyłem wymiary, które nigdy dla zwykłego śmiertelnika nie powinny być dostępne... Teraz pojawiają się w świecie rzeczywistym... za oknem, na podłodze, gdy za długo patrzę w ścianę... Korzystając z oczu tych maszkar byłem niemym świadkiem ich piekielnego baletu i czułem się coraz bardziej bezradnie. Nadal się czuję. Jakby tego było mało - w kilku epizodach mogłem przejąć fizyczną, ograniczoną kontrolę nad tym pół żywymi oprawcami, wejść w ich odrętwiałe cielska, w kilku dotrzeć przez ich głowy do wydarzeń z przeszłości... Wtedy przestałem racjonalnie odbierać wydarzenia. Usiadłem obok konsoli i wydrapałem coś palcami na otynkowanej ścianie. Uratuj mnie? Poćwiartuj? Nie bardzo pamiętam.

Od trzydziestu dni nie obcinałem paznokci. Nie poznaję siebie w lustrze. Kim jestem? Wiem kim w Forbidden Siren 2 byłem. Byłem małym chłopcem, któremu z ojca zrobiono artystycznie rozsmarowany po domu kolaż, młodziutką szamanką o psychopatycznych wizjach, żołnierzem na skraju załamania nerwowego, wreszcie niemal ślepym koleżką, który musi korzystać z oczu swojego psa, by jakoś poruszać się po tym zwodniczym terenie... Takie szarpanie tożsamościami kompletnie mnie rozbiło. Początkowo pomyślałem, że tylko osłabi doznania płynące z tego tytułu, że ciężko będzie się tu wczuć w jakąś postać, bo zaraz zastąpi ją inna. Do tego kolejne

Od przeskakiwania po dachach po zwiedzanie zatęchłych kanałów. Developer przegoni Cię po całej osadzie...

epizody rozgrywały się w różnym czasie i miejscu, dopiero później jakoś się razem przeplatając. Ale myliłem się. To tylko spotęgowało wrażenie alienacji, podkreśliło chaos. Niby na tej przeklętej wyspie jest cała masa ludzi, ale czułem się osaczony, przygnieciony koszmarnymi wydarzeniami, zdezorientowany. Niby mogłem wydawać polecenia towarzyszącej mi od czasu do czasu postaci, ale jej obecność tylko podwajała napięcie... Paniczne szukanie kogoś pośród zdezelowanych budynków, torowanie mu drogi, kiedy własne ręce same odmawiają posłuszeństwa, nie jest najlepszy sposobem, by tutaj nie zwariować. Zdecydowanie. Po tygodniu podobnie zacząłem się czuć także po wyłączeniu PS2, u siebie w bloku. Słyszałem sąsiadów za ścianą, tupot dzieci na korytarzu, ale byłem sam w swoim horrorze. Na dobre. Nikt nie mógł mi pomóc. Zapewne też nie chciał...

Od dawna się nie myję. Śmieci gniją na podłodze. Wczoraj ktoś walił do moich drzwi. Nie mam zamiaru otwierać. Zwykłe, codzienne czynności nabrały jakichś koszmarnych kształtów. Ta gra im ich nadała. Tutaj też niby nie robisz nic nadzwyczajnego - zdarzy Ci się poprowadzić

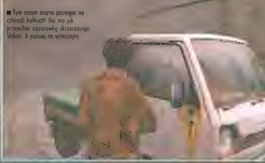
Kreatywna klątwa

Twórcy Forbidden Siren otwarcie przyznają się do inspiracji serią japońskich horrorów "Ju-On". Oczywiście polscy widzowie doskonale znają tę produkcję (oraz jej sequel), a także i amerykańską wersję: "Grudge - Klątwa". Pomijając wszystkie niuanse z robieniem remake'ów, ojcom Forbidden Siren spodobało się podzielenie "Ju-On" na kilkanaście osobnych "epizodów", z których każdy łączyła tytułowa klątwa. Taką samą technikę zastosowano w pierwszych "Syrenach". Developerzy z filmowego oryginału zaczerpnęli także - jeśli można tak to ująć - chęć oddania ludzkiej desperacji w dążeniu do przezwyciężenia nieuniknionego fatum (hasło prawie jak z reklamy:). Udało się - atmosfera Forbidden Siren nie nastraja optymistycznie. Drugą inspiracją twórców była seria survival horrorów wypuszczonych jedynie w Japonii (na PSone) - Twilight Syndrome. Aktualnie Amerykanie kręcą drugą część filmu "Grudge – Klątwa". □ [dżujo]

Niebanalna

Już pierwszy Forbidden Siren był grą niebanalną – połączenie survival horroru i skradanki, a do tego bardzo świeże patenty, takie jak „podpinanie się" pod wzrok innych postaci (w tym wrogów). Często występował też motyw eskorty, a wielowątkowa fabuła zazębiała się w wielu miejscach. Druga część ma to wszystko, plus jeszcze bardziej realną, wręcz nieco "fotograficzną" grafikę (bardzo sugestywne modele postaci i doskonała mimika) oraz ciekawszą fabułę, jak również miejscami niecodzienną obsługę (co powiecie na niewidomego, którego prowadzi pies? Masakra!). Forbidden Siren 2 bardzo wyraźnie odcina się od gatunku swoim klimatem, wykonaniem i ogólną koncepcją. A przy tym nie robi tego na siłę, będąc bardzo spójnym, wymagającym i wciągającym tytułem. □ [muti]

Ocena: 8



■ Tym razem można posmigać na czterech kółkach! Nie ma jak przejechać ciężarówką skrzeczącego Shibito. A później na wstecznym

▲ Wnętrza lokacji nie zachwycają, sporo w nich [illegible]

▲ Postacie połączone w pary. Ich współdziałanie dodaje rozgrywce smaczku, choć z AI bywa różnie.

[illegible] przestawić jakiś element otoczenia. Tylko że przy tym złowieszczym oświetleniu latarki, kontekście brnięcia w coraz bardziej mroczny, [illegible] wymiar... Nagle wszystko przestaje wtedy być takie normalne. Spacer po kadłubie opuszczonego statku, wizyta na placu zabaw, przejażdżka głównym skwerem osady - jedna chwila i wpadasz w cyklon koszmarnych zdarzeń. Nawet czas przestał tutaj zwyczajnie biec - korzystając z opcji sightjacku widziałem rzeczy dziejące się w przeszłości czy nadprzyrodzone zjawiska dostrzegalne tylko dla określonych postaci. Każdy jest moim wrogiem. Wszystko jest bronią. Z ciemności zaczęły wyłaniać się jakieś niezmaterializowane kształty. Przypominają obłoki krwawego dymu. O ile dym może być krwawy... Likwiduję je latarką. Spalam światłem. W świecie gry znaczy się. Chociaż ostatnio coś podobnego chyba widziałem u siebie, za oknem. Zapaliłem świeczki na parapecie. Na wszelki wypadek. Zwykłych przeciwników w Forbidden Siren 2 albo unikam przekradając się w mroku, albo tłukę czym popadnie... Nawet [illegible] parasolką! Kilka dni temu zadźgałem [illegible] wieśniaka. I dwie kobiety. Szybko odszedłem od konsoli i wyciągnąłem ze schowka stary [illegible] pogrzebacz. Tak na wszelki wypadek. Później wróciłem do gry. Trafiło mi się trochę wspinania i kombinowania z terenem lokacji (więcej tego niż w poprzednim Forbidden Siren). Głównie żeby jakoś odwrócić uwagę tych gnijących upiorów. Będąc ślepcem mogłem nawet nauczyć psa patrolowania okolicy - ot, dla orientacji. Minimalnie mnie to zrelaksowało. Kilka razy dorwałem też jakąś spluwę, nawet ze snajperskim trybem celowania! To były jedyne momenty, kiedy rozluźniłem nieco dłonie. Ale szybko wyczerpała się amunicja... I znów wróciłem do roli ofiary.

Na początku, kiedy jeszcze nie bolała mnie tak głowa, kiedy nie słyszałem tych wszystkich głosów, pomyślałem że Forbidden Siren 2 nie ustrzegł się błędów części pierwszej... Że właściwie to trochę taki mission-pack, a nie pełnoprawny sequel. Nadal bowiem szwankuje kamera, która w widoku TPP niespecjalnie gładko śledzi postać, a w trybie FPP jest zbyt czuła na wychylenia analoga. Podobnie zachowanie postaci - dygitalizowane twarze japońskich aktorów wypadają nieźle, ale ich gra już zdecydowanie nie. Paniusia w wielkim kapeluszu, która podczas koszmarnych wydarzeń robi minę z gatunku: "och, czuję niefajnego bąka", walący fochy nastolatek w stylizacji niczym prosto z wixa-dyskoteki, żołnierz panicznie bojący się trzymać broń... To budzi spory dyskomfort. Dotyczy to jednak tylko scenek przerywnikowych, więc sama rozgrywka utrzymuje klimat. Chociaż... Cały ten sztuczny podział epizodów, komunikaty typu "misja zakończona", ponowne rozgrywanie leveli (by zaliczyć sub-questa), przymusowe wracanie do odwiedzonych miejsc... Gdyby sobie to darować, tytuł z pewnością sporo by zyskał. Teraz czuć trochę swąd odgrzewania.

◄ Fryzura na szczotę i brudnawy gałgan za przeciwnika. Można mu [illegible] badylem przez łeb.

[illegible] mojego umysłu. Teraz niewiele mnie to obchodzi. Zresztą tak jak wszystko inne. Chcę przeżyć noc. A później następną...

Dziś zaczęły wypadać mi włosy. Czuję się słaby. Przestałem już ufać własnym oczom. Mój pokój wygląda jak te przysypane gruzem, spowite mrokiem wnętrza generowane przez PS2. A może... Może to to samo? Straciłem granicę? Nie... Weź się w garść. Na korytarzu coś szura. Chwycę pogrzebacz. Chyba w końcu wyjdę. Po trzydziestu dniach. [illegible]

▲ Misje tworzą swoistą siatkę - są przypisane do postaci oraz czasu. Rozwiązując je przeplatasz losy bohaterów. Część epizodów trzeba przechodzić kilkukrotnie.

WERDYKT Myszaqa

7 8 7

7+

Japońskich schiz ciąg dalszy. Głównie dla fanów oryginału. Wciąż te sam błędy.

PLUSY	MINUSY
[illegible]	▼ nie tak dużo nowości
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

SCEE
SCE
PRZYGODOWA
GRY PODOBNE
[illegible]
04 08 2006

OCENY: 1 GRACZ, ONLINE: - 18

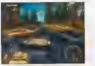
FlatOut 2

Nadszedł elektroniczny Festiwal Zniszczenia Na Kółkach, jego druga edycja wrażając się ściślej. Tutaj każdego toczy choroba zwana wścieklizną, tutaj każdy pogodził się dawno ze śmiercią.

Amerykanie lubią Europę jedynie "tak se", to znaczy podziwiają ją za odmienną od swojej kulturę, za piękne kobiety, zabytki, motoryzację i inne detale, które stanowią o odmienności Starego Kontynentu. Jednak przyjeżdżać do niej jakoś się nie wyrywają. Może właśnie dlatego akcja sequela FlatOut została przeniesiona z Europy do Stanów Zjednoczonych? Tak naprawdę wali mnie to między cyce. Najważniejsze bowiem jest to, że po pierwszym odpaleniu FlatOut 2 przed konsolą spędziłem 7 godzin non stop, pocąc się nie tylko z powodu żaru lejącego z nieba, lecz przede wszystkim emocjonując się nie byle jak!

DERBY, RACE, STREET... TWICE

Główny tryb zabawy (Championship) został tym razem podzielony na 3 grupy pucharów: Derby, Race oraz Street. Niestety, chociaż chciałoby się inaczej, różnice pomiędzy nimi ograniczają się jedynie do klas samochodów dopuszczonych do konkretnych grup. Łącznie dostępne są 34 fury (zamiast 16 w "jedynce"), wszystkie pozbawione licencji, choć wyglądem nawiązujące wyraźnie do klasyków (od Mustanga po Porsche). Przy okazji dostarczenia większej liczby aut oraz rozbicia trybu Championship na grupy, developer stanął na wysokości zadania, oferując zróżnicowane pojazdy: sportówki, muscle cars, pickupy, kompakty (przypominam, że w "jedynce" dostępne były tylko muscle cars).
Co więcej, jeśli jesteś bardzo ambitny, z czasem możesz się dorobić wszystkich samochodów, kolekcjonując je w garażu! Daje to ponadto możliwość zaawansowanego tuningowania fur (standardowe elementy) w miarę postępów w grze, bez konieczności ich sprzedawania. To zresztą też jest możliwe, tyle że - zupełnie jak w życiu - odzyskuje się jedynie część wpakowanych pieniędzy (tu ok. 20%, mniej więcej tyle, co z PZU po niewymuszonej stracie samochodu;). Dostępne trasy, o których wspomnę więcej w dalszej części recenzji, dają łącznie ok. 60 kombinacji, przy czym mowa o rozjazdach dostępnych w różnych pucharach, a także ich wariantach "pod prąd", zupełnie jak w Ridge Racer. "Twice" jest również aren do rozwałki oraz zwariowanych mini-gier (Rag Doll Mini Games), które kompletnie do mnie nie przemawiają (gra w kręgle przy użyciu kierowcy katapultowanego z rozpędzonej fury? Hmm..). Słowa uznania należą się programistom za nie lada wyczyn w kwestii AI przeciwników: zmagasz się łącznie z 7 oponentami i po dłuższej partyjce zaczniesz ich rozpoznawać nie tylko po furach, ale i zachowaniu na drodze - indywidualny styl, typowe zachowania, manewry, ulubione "stałe elementy gry". Kapitalna sprawa!



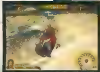
▲ [illegible]

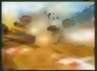
▲ [illegible]

◀ Fury sypią się fantastycznie, [illegible]

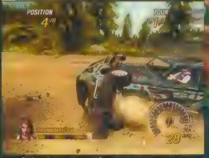
FIZYKA ANORMALNA

Co by nie mówić, w grze nastawionej na maksymalny kontakt i destrukcję otoczenia fizyka odgrywa bardzo ważną rolę, wręcz pierwszoplanową. Szczerze powiedziawszy, obcując z "jedynką" trudno mi się było do niej przekonać, ale gdy zczaiłem już klimat, z rozpierduchy czerpałem ogromną frajdę, masakrując wszystkich jak popadnie i specjalizując się w wykorzystywaniu określonych przeszkadzajek. FlatOut nie okazał się jednak tytułem do którego chciałbym wracać, z nudów, tudzież sentymentu, a że premiera miała miejsce dawno temu, "tak naprawdę zapomniałem, z czym to się jadło" i tym razem musiałem od podstaw łykać zasady panujące w świecie gry. I po raz kolejny odkryłem, że takiego pomieszania z poplątaniem nie było mi dane doświadczyć w żadnej innej grze. Zacznę od tego, iż developer przechwalał się od dawna i na każdym kroku, iż na każdej trasie znajduje się ok. 5 tysięcy obiektów podatnych na zniszczenia. Wydawać by się mogło, że to bzdurny, pusty slogan reklamowy, a jednak coś w tym jest! To znaczy nie wydaje mi się, aby było to aż 5 tysięcy obiektów, a liczyć tego skrzętnie nie mam zamiaru, niemniej przejechawszy niektóre trasy można odnieść wrażenie, że niedawno przeszło nad nimi tornado Halina, a może nawet Cecylia! Największą masakrę można urządzić w mieście, gdzie aż roi się od kubłów, reklam, barierek, witryn sklepowych, zaparkowanych samochodów, bram, ławek, pachołków i w ogóle "cudownej architektury", czyli wszelkich syfków czekających na skasowanie.
I teraz zgrzycik: uderzony obiekt potrafi wystrzelić w powietrze, poszybować 200 m i powolutku spadać, najczęściej lądując tuż przed Twoim pojazdem:), co cholernie irytuje. Denerwuje również niezbyt intuicyjne zbalansowanie ciężaru obiektów, tj. zdaje Ci się, że mały obiekt staranujesz, uderzysz weń z impetem i rozwalisz na strzępy, jednak zaliczasz dzwona i przeklinasz. Najbardziej zaś wkurzają obiekty ciągnięte przez auto, np. obalona latarnia przyklejająca się do maski fury niczym namagnesowana, która nie kwapi się do jej opuszczenia, nawet po ostrym przyhamowaniu.
No i wreszcie nieszczęsne samochody przeciwników.. Wydawać by się mogło, że po uderzeniu w nieszczęśnika z boku, pod kątem 90 stopni, ten powinien poszybować hen! do góry, wykręcić roladę, a w praktyce





POWER-HIT
BENTON
54



▲ To zdarza się często: staranowana fura służy Ci jako pług. Irytujące!

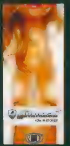
Tak najprościej można opisać drugiego FlatOuta, który poza podrasowaną wersją świetnego engine'u, pochwalić może się wreszcie zwiększoną liczbą trybów zabawy (także multi/online), rozbudowanym parkiem maszyn (kilka klas pojazdów) oraz różnorodnymi sceneriami i eventami (trasy miejskie). Ciekawa propozycja dla wszystkich, którzy szukając odmiany nie pogardzą mieszanką wszechobecnej destrukcji (widowiskowe kolizje, wizualizacja uszkodzeń, dewastacja otoczenia) z całkiem wymagającym modelem jazdy (dopracowana fizyka, realistyczne uszkodzenia). Wart polecenia, niezwykle grywalny i znacznie ciekawszy niż większość "wymuskanych", mainstreamowych racerów tytuł, przyprawiony odrobiną redneckiego klimatu i okraszony niezłym, rockowym soundtrackiem. ☐ [sentinel]

Ocena: 8

▶ Samochodowa wersja gry w Scrabble;).

Bling, bling od Finów

Fiński developer Bugbear Entertainment jest rozpoznawalny w świecie gier jedynie dzięki FlatOut. Jednak chłopaki mają na swoim koncie sympatyczny arcade'owy racer Glimmerati, wydany rok temu na N-Gage (Finowie i Nokia - a to niespodzianka). Wzorowany wyraźnie na Micro Machines i Death Rally, Glimmerati łączył wyścigi i walkę ze ścieżką fabularną osadzoną w latach 80. Paryż, Mediolan, Maroko oraz Alpy - to tylko kilka z lokacji, gdzie przychodziło nam wygrywać z kolesiami w marynarkach rodem z "Miami Vice". Sympatyczna pani, którą widzicie poniżej, także nie znalazła się przypadkiem - lansowanie swojej osoby po zakończonym wyścigu nieodparcie wiązało się z podrywaniem lasek. A sam tytuł gry? Pamiętacie jeszcze cudo motoryzacji lat 80. - Maserati? ☐ [dżujo]



POSITION
4/8
LAP
SALLY TAYLOR
114

bardzo często służy Ci za pług i nie chce się odczepić! Można urodzić jeża, serio. Ale wystarczy się przyzwyczaić, pogodzić z tymi niedogodnościami i masakrować wszystko i wszystkich, lub zostać zmasakrowanym, gdyż..

... NIE JEST ŁATWO

Oj, nie jest łatwo! Każdy jeden wyścig oceniany jest pod kątem kilku aspektów i zwycięzcy/om przydzielane są kredyty (waluta): Best Wrecker (zmasakrowanie przeciwnika), Blast Master (mocne uderzenia w przeciwników), Fastest Lap (najszybciej pokonane okrążenie) oraz Bulldozer (król destrukcji elementów otoczenia). Cały wic polega na tym, iż aby wyciągnąć kredyty za te kategorie trzeba się zdrowo napocić, koncentrować na kontakcie fizycznym z przeciwnikami oraz elementami otoczenia, co bywa irytujące z uwagi na wspomniane nieścisłości w temacie fizyki. Poza tym musisz pamiętać, że to tylko dodatki i tak naprawdę najważniejsze jest przejechanie przez linię mety na jak najwyższej pozycji (wszak jest to gra wyścigowa.), aby zdobyć punkty pozwalające uplasować się "na pudle" w klasyfikacji generalnej (serie wyścigów tworzące ligi). Najrozsądniej jest zatem pruć przed siebie, unikając kontaktu i masterując skróty, ale to czcze gadanie, gdyż przygrzmocenie w każdy element lub przeciwnika daje ogromną satysfakcję. Z kolei oponenci nie są maminsynkami, lecz cisną przed siebie na maksa i wbicie się do pierwszej trójki wymaga sporo zachodu oraz praktyki. Pragnę wrócić na moment do tematu skrótów, często stanowiących wręcz alternatywną trasę przejazdu. Kapitalnie opracowane, z polotem, zaawansowane i wymagające "otrzaskania" - tyle w skrócie. Dodam jeszcze, że zawodnicy komputerowi korzystają z nich z ogromną ochotą, zagrzewając dodatkowo do walki, bowiem zaliczenie trasy w jej podstawowej, znacznie łatwiejszej konfiguracji zazwyczaj kończy się źle, bardzo źle - daleko za pudłem.

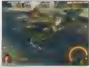
"Twice" to słowo sponsorujące pracę studia developerskiego nad drugą częścią FlatOuta.

PANIE, JAK TO WYGLĄDA?

Kolejne porcje screenów towarzyszące zapowiedziom FlatOut 2 wyraźnie dawały do zrozumienia, że idzie nowe i Burnout: Revenge może czuć się zagrożony na pozycji lidera. Brzmi świetnie, czyż nie? Ano brzmi, jednak to za mało, aby zagrozić tuzom gatunku. Żeby nie przeciągać - niestety, ta gra wygląda bardzo przeciętnie i nie oferuje nic, co zapadłoby w pamięć. Szczególnie uboga jest wersja na PS2, rażąc niską rozdzielczością i framerate'em wyciągającym wyjściowo 30 fps'ów, lubiącym chrupnąć przy okazji większej zadymy. Modele samochodów również nie olśniewają, za to ślicznie się niszczą, gubiąc poszczególne elementy karoserii, cieszą takie smaczki, jak maska odpadająca w trakcie jazdy, uchylające się drzwi, tylna klapa. Że fury są pokiereszowane po wyścigu - to mało powiedziane (40 "punktów zapalnych" w każdym wózku). Zupełnie inną parę kaloszy stanowi architektura tras, która w połączeniu z licznymi elementami do rozwałki stanowi mocny punkt programu. Trasy wiodą przez tereny wiejskie (klimat country na całego), leśne, w kanionie, malutkim miasteczku na prerii, cmentarzysko maszyn latających, nie zabrakło jednak centrum wielkiej metropolii, zmagań w kanałach burzowych, a i zaszalejesz na rasowym torze wyścigowym w trakcie przebudowy (np. wielki dół i plama oleju na szybkim łuku - można się poczuć swojsko, niczym na autostradzie Katowice - Kraków;). Aha, byłbym zapomniał wspomnieć o ścieżce dźwiękowej, która w tym przypadku nie stanowi jedynie tła dla wyścigów. "Symphony of Destruction" od Megadeth, "Don't Listen to the Radio" od The Vines, oprócz tego kapele Audioslave, Yellowcard i inne sprawiają, że kciuk ochoczo wgniata klawisz w obudowę pada w rytm gitarowych riffów.

META

FlatOut 2 to tytuł, który polubisz po kilku chwilach spędzonych z padem, ewentualnie totalnie go znienawidzisz i ciśniesz w kąt gromko przeklinając. Ta gra jest specyficzna jak humor Jasia Fasoli i uroda Willema Dafoe, toteż miej się na baczności zanim wydasz swe cenne dukaty. Jeśli nie podobała Ci się pierwsza odsłona serii, to drugą sobie odpuść, a fan "jedynki" będzie po prostu zachwycony. Więcej, lepiej, szybciej - typowy sequel dla wyścigowych freaków o wyszukanym guście. Należy też pamiętać, że FlatOut 2 oferuje wiele w kwestii multiplayerowej zadymy. Podsumowując, seria ewoluowała i mam nadzieję, że kiedyś położę łapska na jej trzeciej odsłonie. Pomimo licznych wad, gra oferuje masę smaczków i polecam Ci ją, jeśli jesteś fanem jatki na kółkach ☐



WERDYKT HIVa

PS2 8 8 **7+**

Szybka, widowiskowa rozpierducha samochodowa. Potrafi poirytować.

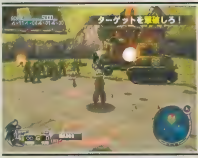
PLUSY	MINUSY
▲ zniszczenia fur i el. otoczenia	▼ czasami siada fizyka
▲ świetne skróty	▼ nie wrzucaj R, tylko resetuj
▲ AI przeciwników	

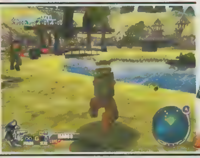
EMPIRE INT.
BUGBEAR ENT.
WYŚCIGI
GRY PODOBNE: FlatOut

OCENY: 1-4 GRACZY, ONLINE: 6(PS2) 8(XBOX) 12

JUŻ JEST

METAL SLUG





Najnowszy MS to modelowy przykład roboty na siłę, bez pomyślunku, a nawet krzty przyzwoitości. Niestety, jeśli tak ma wyglądać prezent dla fanów na dziesiątą rocznicę serii, to niech go sobie autorzy wsadzą w...

[illegible]

[illegible]

[illegible]

MARCO
CANNON
SLUG CANNON
FLAMETHROWER
[illegible]

Chyba każdy z nas potrafi wymienić serię, której niezbyt przysłużyło się wejście w świat trzeciego wymiaru. Może nawet nie kończyło się klapą, ale wprowadzane na siłę zmiany często zbyt mocno ingerowały w charakter rozgrywki, nie przekładając się przy tym wcale na lepszą grywalność (a wręcz przeciwnie). Przykładowo - niektórzy Gracze kompletnie wypieli się na trójwymiarowe Wormsy, które kosztem większej komplikacji utraciły swoją lekko bananą, lecz bezsprzecznie rajcowną naturę. Nieco mądrzej postąpił Capcom ze swoim Street Fighterem, który choć przybrał w pewnym momencie "polygonalne szaty", to jednak pozostał wierny swym podstawowym założeniom, nie tracąc nic z grywalności.

Przywołuję owe przykłady nie tyle po to, żeby płynniej i wygodniej wprowadzić temat nowego MS. Robię to raczej, aby zobrazować Wam rozmiar porażki, jaką poniosło SNK, porywając się na ten projekt. Ponieważ sama idea transformacji z 2D do 3D wcale nie musi kończyć się fiaskiem, zakładając że do sprawy podejdzie się z głową. Niestety, najnowszy MS to modelowy przykład roboty na siłę, bez pomyślunku, a nawet krzty przyzwoitości. Bo niestety, jeśli tak ma wyglądać prezent dla fanów na dziesiątą rocznicę serii, to niech go sobie autorzy wsadzą w...

Całkowitą pomyłką okazał się oczywiście nowy rzut zza pleców, a la platformówka 3D. Nie biegamy już więc klasycznie w prawo, lecz swobodnie prowadzimy naszego bohatera (w tej roli znany wszystkim fanom Metal Sluga Marco) po trójwymiarowym świecie. Pomijam fakt, że animowany jest żałośnie, zaś poziom grafiki ogólnie przywołuje nam wczesne produkcje z czasów PSX-a - to jeszcze można przeżyć. O atak wścieklizny przyprawia dopiero system celowania, który zamienia całą rozgrywkę w przykre kuriozum. Otóż naciskając R1, lockujemy celownik na losowym wrogu, tym mniej więcej przed nami. Tak - losowym, ponieważ wcześniej żadnego celownika nie widzimy, toteż nie ma skutecznego sposobu, aby określić, w co właściwie będziemy strzelać! W momencie, kiedy z każdej strony atakują nas istne hordy przeciwników, cała rozgrywka sprowadza się do bezładnego biegania w kółko i namierzania „co popadnie", gdyż choćby nie wiem jak próbować, zawsze namierzymy nie to, co chcemy - szkoda więc wysiłku, lepiej grać „na Jana". Jeśli już coś lub kogoś zniszczymy, wtedy celownik (oczywiście losowo) przeskakuje na kolejny cel! Gra sprowadza się więc do trzymania R1, biegania w kółko oraz mashowania spustu. Zgroza, po prostu jeden wielki, pozbawiony sensu młyn!

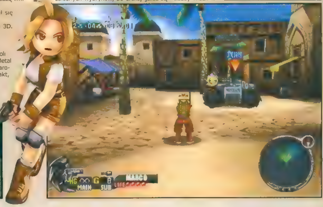
Nie pomaga fakt, że dostajemy znane bronie, pojazdy, rozmaite scenerie oraz najfajniejszych, klasycznych dla serii przeciwników (w tej roli oczywiście znani i "lubiani" naziści). Najważniejsza warstwa gry - czyli, rzecz jasna, grywalność - jest zwyczajnie poniżej wszelkiej krytyki, podobnie zresztą jak wykonanie (obrzydliwe tekstury!). Gwoździem do trumny są ponadto okropne, przydługie wstawki, w których kiepski humor, żałosny voice-acting oraz brak jakiegokolwiek sensu starają się na wyścigi zadać Graczowi jak największy ból. Porażka jak okiem sięgnąć...

A teraz zastanówmy się chwilę: czy nie lepiej byłoby wykorzystać wieloletnie doświadczenie i zrobić grę w tzw. 2,5D? W klasycznym, lubianym i sprawdzonym systemie, tyle że zastępując płaskie obiekty modelami 3D? Kilka ciekawych ujęć, parę fajerwerków graficznych, do tego tu i ówdzie jakieś nowe spojrzenie na stare, dobre schematy - stworzyłoby to wiele nowych możliwości, przy jednoczesnym poszanowaniu tego, co uczyniło z MS klasykę arcade. Ale nie, twórcy z SNK koniecznie chcieli być oryginalni, tak więc dla odmiany dostarczyli nam żenujący i nieprofesjonalny produkt, który godzi zarówno w dobrą tradycję serii, jak i samą markę SNK. Panowie, już lepiej róbcie to, co potraficie, choćby miało być wtórne do kwadratu. I nigdy więcej takich żałosnych wybryków, bo efekty jakie są - każdy widzi. □

Alternatywny

W "To Było Grane" w PE#104 pisałem o flashowych parodiach starych gier. Jednak w przypadku Metal Sluga całość poszła o krok dalej - na stronce www.newgrounds.com/collection/metalslug.html znajdziecie nie tylko filmiki z bohaterami serii, ale i mini-gry w świecie kultowej sagi SNK. Metal Slug Rampage to po prostu

stary dobry Metal Slug we flashowej wersji - wskakujemy do czołgu (nie można wysiąść) i jedziemy przed siebie, masakrując kolejnych żołnierzy. Nie zabraknie charakterystycznego dla tego typu produkcji humoru - w pewnym momencie musimy pokonać wredne siły... ONZ, które chcą powstrzymać naszą pasję zniszczenia. Większość gierek korzysta ze sprite'ów użytych wcześniej w oryginalnym Metal Slug. Są jednak twórcy, którzy dokonali pełnego remake'u strzelanki 2D - Special Mission (patrz foto) to naprawdę niezła pozycja i ciekawa alternatywa dla wszystkich, którym klasyczny "Slug" się znudził. Warto sprawdzić □ [dżujo]



WERDYKT Muttiego

5 5 4

Chyba nikt nie spodziewał się aż takiej porażki...

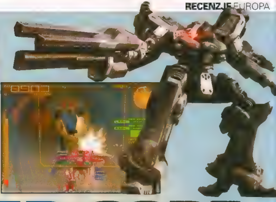
5

- ▲ renderowane wstawki?
- ▼ system celowania
- ▼ siermiężna grafika
- ▼ czy to w ogóle Metal Slug?

GRY PODOBNE:

OCENY:

TBC NIEZNANY



ARMORED CORE
LAST RAVEN

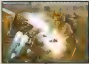
Piękne roboty, zachwycające możliwości konstruktorskie, kapitalne AI oraz swoboda fabularna - oto Last Raven. Gra raczej tylko dla fanów serii - tylko oni są w stanie dostrzec i docenić liczne uroki tej odsłony.

Pomimo tego, że wielu osobom tematyka mechów nieodłącznie kojarzy się z konsolami, ciężko powiedzieć, by jakiekolwiek gry skupiające się na tych kroczących machinach bojowych należały do mainstreamu. Oczywiście poza Gundamami robiącymi furorę w Japonii. Niemniej jednak sztandarowa seria Armored Core radzi sobie całkiem rześko, bo wraz z AC: Last Raven powoli dobija już do jubileuszowej, dziesiątej odsłony. Jest to seria, która nie penetruje rynku, lecz posiada swoich stałych, wiernych odbiorców - i to właśnie do nich adresowane są kolejne dodatki. Z ogromną radością pragnę poinformować, że choć w Last Raven nie ma widocznego podrasowania w kwestii oprawy A/V, to gra nie jest bynajmniej zwykłym mission packiem.

Na początek mamy miły rozruch fabularny. Odwieczna wojna pomiędzy trzema potężnymi korporacjami zakończyła się bez wyłonienia zwycięzcy. Wyczerpane walkami Crest, Mirage i Kirasagi połączyły się, tworząc Sojusz (Alliance), umożliwiający osiągnięcie dominacji nad światem. Powstał jednak ruch oporu w postaci Vertex, na czele którego stanął były przywódca Raven's Ark - niezależnej organizacji zrzeszającej najemnych pilotów mechów. I tutaj pierwsza niespodzianka. Od Ciebie będzie zależało, jakie misje będziesz wykonywał - czy będziesz pracował dla Sojuszu, walczył po stronie Vertex, czy też podejmował się zadań zlecanych przez lokalne grupy bojowe. Twoje wybory i dokonania mogą doprowadzić Cię do sześciu różnych zakończeń i tyluż odmiennych końcowych bossów. Miło. Encyklopedia wyjaśniająca różne zagadnienia i historię, raporty obrazujące aktualną sytuację, lista pozostałych przy życiu Ravenów (pilotów mechów) wraz z cenami za ich głowy i aktualną przynależnością - nigdy dotąd w AC fabuła nie była tak eksponowana i wciągająca, jak w Last Raven. Ale to tylko początek miłych wieści.

Jak można było się spodziewać, pojawiły się nowe części i bronie dla mechów, dzięki czemu liczba elementów, z których można stworzyć swoją maszynę, przekroczyła już pół tysiąca - a teraz jeszcze doszedł bardzo sympatyczny tuning kluczowych części. Developerzy przygotowali tę odsłonę biorąc pod uwagę różne uwagi Graczy, co zaowocowało zarówno licznymi zmianami, jak i zupełnie nowymi patentami. W trakcie walk można uszkodzić lub nawet całkiem zniszczyć poszczególne fragmenty robotów (głowa, ręce, korpus, nogi), co oczywiście odpowiednio wpływa na ich zdolności bojowe. Dopracowano kwestię przegrzewania się maszyn pod wpływem temperatury, podniesiono dynamikę zasadniczej rozgrywki, wyważono też uzbrojenie - obniżono skuteczność rakiet i celność większości pukawek, zwiększając za to przydatność mieczy energetycznych, przez co walki z wrogimi mechami wymagają zdecydowanie większych umiejętności. W trakcie misji można też spotkać się z dodatkowymi zadaniami - np. jeśli szybko zniszczysz wrogie systemy obronne, to zdążysz złapać wrogiego dowódcę

▲ Efekty konstruowania są teraz przejrzyściej zobrazowane przez rangi i wykresy. Choć hardkorowcy i tak przełączą to na słupki cyferek.



Największą jednak siłę Last Raven stanowi naprawdę imponujące AI, co szczególnie jest widoczne w trakcie walk "1 on 1" na VR Arena. Komputer bierze pod uwagę to, jakie zdolności oraz uzbrojenie posiada Twoja maszyna, dostosowując do tego własną taktykę i sposób walki - w dodatku w dynamiczny sposób (np. gdy w trakcie walki uszkodzi Ci nogi, to na bank następnie będzie starał się Ciebie wymanewrować). Jest to pięknie widoczne, jeżeli spróbujesz z danym przeciwnikiem powalczyć zupełnie odmiennie skonstruowanymi mechami (możesz posiadać teraz aż do 5 maszyn). Nie dość więc, że gra wymaga większego skilla i przemyślanej walki, to w dodatku jak nigdy eksponuje wszelkie, jakże liczne szczegóły wynikające z konstrukcji maszyn. Last Raven to zdecydowanie najlepszy AC, jaki kiedykolwiek powstał. Po ostatnich odtwórczych dodatkach, dzięki tej odsłonie budzi się nadzieja, że nadchodzący next-genowy Armored Core będzie zaiste apetycznym kąskiem. Polecam! ☐

WERDYKT Kaliego

7 6 7 **7**

Spełnienie marzeń dla wszystkich konstruktorów. Trudna, bogata, najlepsza część serii.

[illegible]	[illegible]
▲ świetne AI wrogich mechów	▼ raczej tylko dla fanów serii
▲ możliwości konstruktorskie	▼ brak naprawdę potężnych zmian
▲ bogate uzbrojenie	▼ ta sama oprawa A/V

GRY PODOBNE: Zone of the Enders, Mobile Suit Gundam

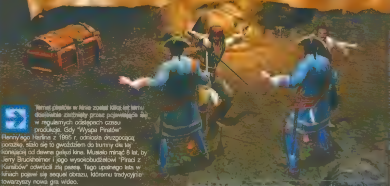
OCENY: 1-4 GRACZY, ONLINE: - TBC 29.09.2006

Świat Armored Core

Historia serii osadzonej w postnuklearnym świecie, gdzie raveny (wyszkolony pilot i jego mech) stały się najgroźniejszą bronią, sięga 1997 roku i czasów PSX-a. Wcielaliśmy się wtedy w rolę najemnika Raven's Nest, niezależnej organizacji zrzeszającej pilotów mechów, która oferowała swe usługi walczącym korporacjom: Chrome i Murakumo Millennium. W AC: Project Phantasma stajemy naprzeciw Doomsday Organization, ale ważniejszy jest debiut Areny, na której prowadzone są pojedynki "1 on 1" między ravenami (ranking, kasa, specjalne części). AC: Masters of Arena przedstawia motyw zemsty na groźnym ravenie Nine Ball, który wymordował całą Twoją rodzinę. AC2, który wyszedł już na PS2, popchnął akcję o kilkadziesiąt lat do przodu, ukazując konflikt między nowymi korporacjami o wpływy na Marsie i szalejącą między nimi organizację najemników dowodzoną przez Nine Braekera. AC2: Another Age zdumiewał brakiem Areny, ale oferował ponad 100 misji - najwięcej w całej serii. AC3 to fabularne oderwanie od poprzedniczek - zaczynają się czasy walk między Mirage, Crest i Kisaragi. W Silent Line zaś stajesz przed zagadką pewnego obszaru - wszelkie zwiadowcze oddziały nikną po jego przekroczeniu. W AC: Nexus pojawia się wreszcie dobrze znane Raven's Ark, a także nowa korporacja do walki - Navis. W tej części też zaznaczają swoją obecność raveni Evangel i Jack-O, których jednak właściwy czas przyjdzie w recenzowanym tu AC: Last Raven. Sporym zgrzytem było jednak to, że system konstrukcji mechów został tak rozwinięty i rozbudowany, że nie działały stany gry z poprzednich części (seria ma ten plus, że odpalając nowszą część możesz wykorzystać save z poprzedniej - nie tracisz zdobyczy i pieczołowicie zrobionych maszyn). AC: Nine Breaker okazał się porażką, a to m.in. dlatego, że nie było żadnych misji fabularnych, tylko zadania treningowe (zdobywanie medali) i walki na Arenie. Teraz seria znów ożywa. ☐ [kali]

PIRATES of the CARIBBEAN

THE LEGEND OF JACK SPARROW



Temat piratów w kinie został kilka lat temu dosłownie zarżnięty przez pojawiające się w regularnych odstępach czasu produkcje. Gdy "Wyspa Piratów" Renny'ego Harlina z 1995 r. odniosła druzgocącą porażkę, stało się to gwoździem do trumny dla tej konającej od dawna gałęzi kina. Musiało minąć 8 lat, by Jerry Bruckheimer i jego wysokobudżetowi "Piraci z Karaibów" odwrócili złą passę. Tego upalnego lata w kinach pojawi się sequel obrazu, któremu tradycyjnie towarzyszy nowa gra wideo.

Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow od samego początku przedstawia się bardzo tradycyjnie, będąc kolejną typową grą z gatunku hack&slash. Developer, firma 7 Studios, postanowiła wyjść ponad zwykłą adaptację filmu na potrzeby gier i stworzyć coś swojego, opierającego się na realiach znanych z "Piratów z Karaibów". W świetle reflektorów umieściła charyzmatyczną postać Jacka Sparrowa (doskonała kinowa kreacja Johnny'ego Deppa). Tutaj chciałbym podkreślić ogromny plus gry, jakim jest udział znanego aktora w nagrywaniu scen dialogowych, co wyszło naprawdę znakomicie. Słysząc jego charyzmatyczny głos w oryginale, od razu wchodzi się w odpowiedni klimat. Zamiarem autorów było rozwinięcie historii znanego pirata i pokazanie początków legendy. Niestety, sama gra nie jest w stanie dorównać jego elektryzującej osobowości. Już w tym momencie można stwierdzić, że dobry pomysł na grę został sprowadzony do parteru przez goniące terminy oraz niski budżet, uniemożliwiający wykreowanie czegoś ponad oklepane minimum gameplayu. Gra jest stosunkowo krótka i można ją ukończyć w kilka godzin, podróżując przez znane z pierwszego filmu lokacje oraz kilka nowych miejsc, jak Daleki Wschód czy Lodowiec. Co ciekawe, Sparrow wykorzystuje swój wrodzony talent do ściemniania, opowiadając o swoich perypetiach w nieco "urozmaicony" sposób, przez co Gracz bierze często udział w komicznych sytuacjach. W nowych "Piratów" można grać solo lub w trybie cooperative z kumplem. Nie wpływa to jakoś na średni gameplay, ale jest miłym dodatkiem. Gdy grasz sam, możesz przełączać się między Jackiem a drugą postacią w czasie rzeczywistym (jest to Will albo Elizabeth, w zależności od rozdziału gry). Sama walka jest masherska do bólu, opierając się na powtarzających się combosach i bezmyślnym naparzaniu w przyciski. Obok walki wręcz można korzystać z takich przedmiotów, jak koktajle Mołotowa czy rzucane topory. Efektywność umiejętności bojowych można zwiększać za zdobyte w trakcie gry pieniądze.

[illegible] przedawana do pary [illegible] poli twarzą głów[illegible] coś ponad [illegible]

Pod względem wizualnym gra zdecydowanie nie wykorzystuje możliwości PS2 i odbiega znacznie od wysokobudżetowych produkcji. Jest jednak coś, co w dużym stopniu osładza brak wysokiej jakości tekstur oraz niedostatki wizualne - są to śliczne i bardzo udane wstawki przerywnikowe, w których można odnaleźć ten specyficzny komizm sytuacyjny, któremu po części zawdzięcza swój sukces obraz filmowy. Ba! Autorzy przemycili nawet kilka "smaczków", jak choćby występującą w jednej z historyjek, łudząco podobną do Gray Foxa (szefa gildii złodziei z Obliviona) postać. Dobre są też animacje Jacka Sparrowa (oddano jego specyficzną gestykulację oraz mimikę) czy Willa Turnera (precyzyjne, zdradzające doświadczenie w posługiwaniu się orężem ruchy podczas walki). Zupełnie nie podobają mi się z kolei małe, bezbarwne lokacje. Udźwiękowienie stoi na odpowiednim poziomie, voice acting jest sugestywny, znajoma muzyka wypełnia całą historię odrobinką patosu, na plus oceniam też dużą różnorodność efektów specjalnych - odgłosy krzyżujących się mieczy, jęki, wrzaski czy szum morza podnoszą trochę rangę tego niedoskonałego obrazu.

The Legend of Jack Sparrow to tytuł przeznaczony głównie dla fanów obrazu kinowego, mający kilka zalet, które jednak przesłania oklepana rutyna powtarzanych do znudzenia w tego typu produkcjach rozwiązań. Osobiście znudziłem się wyjątkowo szybko, bo nie lubię, jak dobre pomysły kończą w podobny sposób. Żal patrzeć na zmarnowany potencjał. ☐

▲ Charyzmatyczny Jack Sparrow powraca jako pierwszoplanowy bohater w nowej grze firmy 7 Studios.

▲ Z niegodziwymi piratami poradzisz sobie, dzięki [illegible] wachlarzowi uderzeń oraz sporej ilości dostępnych combosów.

Piraci z Krapibów

Jak można spaprać tak [illegible] produkcję? [illegible] można. O dziwo [illegible] sieczki w stylu Powrot[illegible] [illegible] grafika i ilości wielkości [illegible] najlepszy potent tej gry. Jerry Bruckheimer [illegible] szczury lądowe - należy [illegible] że w ogóle w to grałem. ☐ [dżujo]

WERDYKT Mazziego

5 6 6

6–

Kolejny ciekawy pomysł na grę, który z braku czasu nie doczekał się odpowiedniej realizacji.

PLUSY	MINUSY
▲ voice acting	[illegible]
▲ "ściemy" Sparrowa	[illegible]
▲ [illegible]	[illegible]

BETHESDA SOFTWORKS
7 STUDIOS
PRZYGODA AKCJA
GRY PODOBNE
JUŻ JEST

OCENY: 1-2 GRACZY, ONLINE: - 12

Monkey Island Movie?

W [illegible] pojawiła się "[illegible]", iż legendarny ojciec serii przygodówek Monkey Island, Ron Gilbert, jest mocno zaskoczony. O co biega? Ron twierdzi, że scenarzyści filmu pożyczyli sobie jego pomysły. Pewnie większość z Was ma podobne odczucie - już pierwsza część "Piratów z Karaibów" miała wiele wątków podobnych do The Secret of Monkey Island. Czy Guybrush nie przypomina postaci granej przez Orlando Blooma? Mamy panią gubernator Marley i śliczną córkę gubernatora (Knightley). Do tego dochodzi jeszcze specyficzny humor. No i najważniejszy wątek - kapitan LeChuck, jego załoga umarlaków i statek widmo. Tyle, jeśli chodzi o część pierwszą filmu. A sequel? Głównym czarnym charakterem jest [illegible] Davy Jones, który przypomina LeChucka z dalszych części Monkey Island! W swoim blogu Gilbert żartobliwie opisał "Piratów" jako Monkey Island Movie. ☐ [dżujo]

Piła

Micro Machines V4

COM
AAA
COM
COM
COM
COM

Kolejne mikromaszynki...

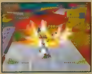
...czyli wałkowany od lat temat prostego i zajmującego wyścigu dla kilku graczy. No i co? No i dalej działa dostarczając wiele radości przy szybkich imprezowych szpilach. To jest właśnie idealna wakacyjna popierdółka, w którą najlepiej gra się na procentach, siarczyście klnąc na przeciwników i jednocześnie sprzedając im łokcia. A mówiąc nieco poważniej, to rzeczywiście zmian wielkich nie ma, jest natomiast multum ciekawych tras, nowe power-upy, solidna porcja świeżych pomysłów oraz dobrze znany, hardcore'owy patent z dzieleniem padów na dwoje (a więc już przy 2 padach zagra 4 graczy!). ☐ [multi]

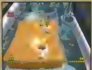
Ocena: 8-

[illegible]

■ Wszyscy znamy cyfrowe adaptacje MicroMachines, ale jak wyglądała historia zabawek o nazwie MicroMachines? Za Małymi Maszynami stała firma Galoob, produkująca pierwszą

serię samochodzików pod koniec lat 90. (używam czasu przeszłego także dlatego, że Galoob został kilka lat temu wykupiony przez Hasbro). Założeniem twórców małych zabawek było dostarczenie klientom wszystkich możliwych sprzętów, jakie istnieją w rzeczywistości - od samochodów po czołgi. W sam raz pasowało to do koncepcji gry MicroMachines (pierwszą część wydano na NES-a w 1991 roku). Naturalnym wrogiem Galoob był doskonale znany starszym Czytelnikom Matchbox. Pojazdy ojców Małych Maszyn miały jednak rozmiar około 4 cm, tymczasem Matchbox mógł pochwalić się samochodami o rozmiarze 6,5 cm. Aktualnie seria MicroMachines wychodzi jedynie w Europie. ☐ [dzujo]



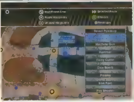


➔ Bomberman, MicroMachines, Worms i kilka innych - to tytuły, które w opcji wieloosobowej rządzą na maksa i raczej nie odmawiam partyjki, gdy jest ku temu sposobność. Co to ma do rzeczy? Ano, Codemasters wypluło właśnie MicroMachines V4 po wielu latach posuchy. Wszak poprzednia odsłona trafiła na PS2 w 2002 r., wypatrywałem więc kontynuacji z utęsknieniem, ale jakoś wypatrzyć jej nie mogłem. No i BACH - jest!

Na siłę mógłbym się przyczepić, że każda kolejna część tej serii jest odtwórcza, stanowi mission pack, jest wyciągaczem kasy i co tam sobie jeszcze życzysz. Fakt, coś w tym jest, jednak każda kolejna część tej serii również broni się przed podobnymi argumentami dzięki fantastycznemu gameplayowi, z naciskiem na multiplayer. Nie inaczej jest tym razem: świat "miniaturowych samochodzików" myszkujących po domostwie pozwala poczuć się niczym krasnoludek z filmu "Kingsajz". Wróciły scenerie znane z poprzednich odsłon, pojawiło się również wiele nowych miejscówek: stół bilardowy, kanały ściekowe, plaża, laboratorium, kurza ferma, makieta kolejowa, warsztat stolarski, wanna z jacuzzi, bar szybkiej obsługi, biuro, kuchnia, sypialnia, pokój dziecinny, supermarket, okolice domu, a nawet dach... Wszystkie trasy zostały świetnie wydesignowane, ociekają w detale "na poboczach", pełno tu skoczni, przeszkadzajek, nie brakuje również elementów ruchomych. Np. w biurze walają się CD, komórka, komputer, kserokopiarka. W warsztacie samochodowym sypią się iskry, pracuje szlifierka (lepiej na nią nie wpaść). Na plaży, lawirując się wśród "babek", porozrzucanych grabek i wiadereczek, trzeba uważać na wścibskie kraby. W fast-foodzie zapyla się między hamburgerami, po rozgrzanej płycie piecyka. Zdecydowanie za mało jest patentów takich jak ten w kuchni: zasuwasz po blacie, wjeżdżasz na gąbkę dryfującą w zlewie, aby po chwili przewiozła Cię na drugi brzeg, służąc jako ruchomy most (świetny moment, aby zepchnąć do wody przeciwnika, który cieszy michę z faktu, że zdążył na odjazd tego osobliwego "promu".)

Na główny tryb zabawy składa się aż 21 lig (4 główne klasy), czyli 76 wyścigów. Oprócz tradycyjnych wyścigów, w których należy zdobywać punkty za wyeliminowanie przeciwników, wyszczególnić można: czasówki, wyścigi "na okrążenia" oraz "zajęcia w grupach" (rywalizujące ze sobą teamy). Potyczki są jeszcze bardziej dynamiczne i widowiskowe za sprawą 13 rodzajów broni (power-upy), wśród których nie zabrakło klasycznego młotka miażdżącego przeciwników, kilku rodzajów rakiet, miotacza ognia, blastera, wyrzutni bomb, uzdrawiacza, magnetyzera itp. Do pełni szczęścia czegoś brakuje, np. umieszczonych w trudno

dostępnych miejscach dopałaczy, które dodawałyby 20% prędkości, psikusów a la chwilowa zmiana kierunków prawo-lewo lub gaz-hamulec, ew. teleportów "z ostatniego miejsca na pierwsze". Ale, ale... Łącznie do zdobycia czeka aż 750 samochodów! Sztuka dla sztuki? Oczywiście, ale wreszcie ktoś ukręcił nosa Polyphony Digital, hlehle! Za wyjątkowo udany uznaję model jazdy - jest nie tylko intuicyjny, ale i całkiem realistyczny w swoim arcade'owym szale, samochodziki zawodowo reagują na każdą zmianę nawierzchni, co często kończy się wypadnięciem z trasy (chwilowa dezorientacja). Mocno rozczarował mnie edytor tras, bowiem rola "konstruktora" ogranicza się do wskazania trasy przejazdu na bazie gotowych scenerii (podobnie jak np. w Project Gotham Racing 3) oraz ustawienia power-upów we wskazanych miejscach.



▲ Edytor tras jest bardzo skomplikowany... jak dla przeciętnego 5-latka. Intuicyjny - owszem, ale ogólnie developer się nie popisał. A szkoda, potencjał jest/był ogromny!

Engine MM4 nie wali haka w szczenę. Pod koniec ery PS2 chciałoby się wypasu, tymczasem MM to w miarę proste, choć schludne otoczenie, modele samochodzików składające się z tylu polygonów, co wentyle w furach z Gran Turismo, momentami beznadziejne tekstury, aliasing. Animacja wyciąga 60 fps'ów, lecz potrafi solidnie chrupnąć, co jest niedopuszczalne przy tak prostych efektach specjalnych. Muzyka? A to feler! - krzyknął seler. Tak się składa, że w trakcie wyścigów nie ma muzy, jedynie silniczki śmiesznie warczą, a i słychać odgłosy otoczenia.

Fenomen MM polega na tym, że gra jest prosta do bólu, a i wymasterowanie (zapamiętanie) tras nie wymaga większego wysiłku. Sporo zależy tu od szczęścia i refleksu, aczkolwiek Gracze z większym skillem mają pole do popisu (skróty, ścinanie zakrętów, spychanie oponentów, umiejętne wykorzystywanie power-upów). Czy to jest dobra gra? Dość napisać, że cały tryb single ukończyłem w jednym podejściu, grając non stop i nie potrafiąc się oderwać od konsoli, co zajęło mi ok. 7 godzin. V4 to najlepsza odsłona serii, która wprawdzie liczy sobie już niemal 2 dekady (NES), lecz nadal świetnie bawi. Obyło się bez fajerwerków, ale gorąco polecam Ci ten tytuł, tym bardziej że rozwija swe skrzydła, gdy do konsoli dosiądzie 4 wariatów. ☐

WERDYKT HIVa

6 5 ! **7+**

Dopasione wyścigi resoraków, jeno słabo wykonane. Grać, grać, grać w multi!

PLUSY	MINUSY
▲ multiplayerowy ogień	▼ engine
▲ sporo tras, masa fun	▼ brak online
	▼ byle jak edytor

CODEMASTERS
SUPERSONIC
WYŚCIGI
GRY PODOBNE
MicroMachines - seria

OCENY: KUJOT 7

1-4 GRACZY, ONLINE: -, PSP LINK 3-

JUŻ JEST

POCKET

•GBA •PSP •DUAL SCREEN •N-GAGE •INNE

granie na małym ekranie!

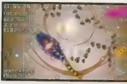
Ojaa, ależ gorąco! Mimo to, w tym miesiącu gier pojawiło się całkiem sporo. Mamy dla Was opis wrażeń po dłuższym obcowaniu z DS Lite, a także konkretna porcja "Piguły" i dalszy ciąg relacji z E3. Za miesiąc postaram się wrzucić coś na temat GBA – póki co dobrych gier jest jak na lekarstwo, a zapowiedzi nie ma praktycznie wcale. Za to teraz jest doskonały moment, by uzupełnić swoją kolekcję gier na tę konsolkę – w Internecie nie brakuje świetnych okazji, a i ilość podróbek jakby nieco zmalała. ☐ [kilu]

Handheldy w halach E3

cz.2

Przyglądając się zapowiedziom nie mam wątpliwości, że ostatni kwartał 2006 będzie najlepszym do tej pory okresem dla posiadaczy PSP. Listy wydawnicze pełne są kontynuacji, konwersji i remake'ów, nie brakuje też nowości. Nintendo skupia się póki co na kontynuowaniu znanych serii, choć i fani bardziej oryginalnych gier nie powinni narzekać.

Death Jr. Root of Evil - Konami i Backbone pokazały kontynuację pierwszej platformówki na PSP. Autorzy wzięli sobie do serca krytykę Graczy i poprawili jedną z największych bolączek pierwowzoru - kamerę, która teraz działa bardziej dynamicznie, pozwala też na ręczne jej kontrolowanie. Nowością jest Pandora jako grywalna postać oraz szereg nowych broni - wyrzutnia papieru toaletowego czy wiśniowe bomby. Widać, że autorom nie zabrakło poczucia humoru. Premiera gry planowana jest na październik [kilu]



Every Extend Extra - kolejna produkcja pana Mizuguchiego tym razem nie jest autorskim pomysłem. Koncepcję tej niezwykłej gry logicznej zaczerpnięto z pecetowego tytułu Every Extend Pierwsze skojarzenie to połączenie Missile Command z Bombermanem - poruszając celownikiem ładujemy energię i staramy się niszczyć przybywające zewsząd obiekty, które - jeśli mamy szczęście - również wybuchają, niszcząc kolejne obiekty... i tak dalej. Celem jest tworzenie jak najdłuższych reakcji łańcuchowych. Podobnie jak w grach muzycznych, ważne jest wyczucie rytmu - jeśli się z nim zsynchronizujemy, skuteczność naszych działań będzie większa. Oprawa gry mocno różni się od tego, co widzieliśmy we wrześniu na TGS - wektorowe obiekty zostały zastąpione przez sprite'y i obiekty 3D Nie ma ich zbyt wiele, jednak animacji zdarza się chrupnąć - miejmy nadzieję że zostanie to poprawione. Przekonamy się pod koniec roku [kilu]

Ultimate Ghosts 'n Goblins - tym razem, zamiast wydawać wierną konwersję kultowej gry, Capcom postanowił przygotować jej remake. UG'nG wciąż będzie dwuwymiarową zręcznościówką jednak kosmetycznym poprawkom poddany zostanie każdy jej element. Usprawnione zostaną m.in. ruchy bohatera, a po utracie życia nie będziemy przenoszeni na początek planszy. Mimo to poziom trudności nie ma ulec zmianie - wciąż będzie zdecydowanie wyższy, niż w innych grach tego typu. A czym w ogóle jest G'nG? To - najprościej mówiąc - zręcznościówka w stylu łączącym elementy Castlevanii i Mega Mana, w której wcielamy się w śmiesznie biegającego rycerza, Arthura. Choć gra wciąż jest dwuwymiarowa, cała grafika wykonana jest w technice 3D - wygląda to świetnie, szczególnie że spora część elementów jest animowana i interaktywna, nie brakuje też efektów (rozbłyski itp.). Głębi (dosłownie!) dodają grze niektóre z platform, umieszczone głębiej niż pozostałe. Premiera - jesień. [kilu]

MotoGP - to kolejna seria po Tekkenie, Ace Combat i Ridge Racerze, którą Namco przenosi na PSP. Na E3 prezentowano ją tylko na jednym, ustawionym w kącie stanowisku Dziwne, gdyż mimo że to wczesna wersja, jest się czym pochwalić - gra wygląda niemal jak na PS2, działa równie płynnie i oferuje ten sam, świetny model jazdy i kolizji. Gra posiadać ma tryb multi dla ośmiu graczy (bez opcji online). Data premiery nie jest znana, póki co nie było oficjalnej zapowiedzi [kilu]

Dead Head Fred

Platforma: PSP **Developer:** Vicious Cycle
Wydawca: D3 **Data wydania:** 09.02.2007 (Europa)

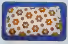
Bohaterem tej niezwykłej zręcznościówki będzie Fred - pozbawiony głowy (dosłownie!) detektyw który wraca do życia dzięki promieniowaniu z niszczącej niewielkie miasteczko elektrowni jądrowej. Innowacyjność gry polegać będzie na nowych umiejętnościach, które pozyskiwać będziemy poprzez... przywłaszczanie sobie głów przeciwników, zamieszkujących miasteczko mutantów By to zrobić, trzeba będzie pokonać oponenta, a następnie wcisnąć wyświetloną na ekranie sekwencję klawiszy Głów będzie 9 (zawierające jeden poziom demo wymagało użycia aż 4 z nich!), każda z możliwością zwiększenia jej "funkcjonalności". Gra zawierać będzie elementy zręcznościówki, gry logicznej i klasycznego platformera, pojawi się też szereg mini-gier. Struktura leveli będzie otwarta, jednak jako że z początku nie mamy dostępu do wszystkich umiejętności, do części lokacji uzyskamy dostęp dopiero później Gra posiadać będzie ciekawą, mroczno-groteskową oprawę, utrzymaną w klimatach kojarzących się z filmem „Sok z żuka". Premiera - początek 2007. [kilu]

PIGUŁA

PSP

Brytyjski PSP Magazine donosi, że do końca 2007 roku dla posiadaczy PSP dostępnych będzie... 7000 gier z PSone (przypominam, że w październiku ukazać ma się nowy firmware, pozwalający na emulację gier z pierwszego PlayStation). Na pierwszy ogień pójść mają takie hity, jak Tomb Raider, Castlevania: Symphony of the Night, Final Fantasy VII i VIII oraz Silent Hill. Sony póki co nie potwierdza tych rewelacji, zresztą nie sądzę, by potwierdziło je kiedykolwiek. W rzeczywistości liczba 7000 (a dokładniej 7743) to ilość tytułów wydanych na PSone na całym świecie, we wszystkich regionach i wersjach. W rzeczywistości różnych gier na PSone było parokrotnie mniej, ok. 2000. Wydaje się bardzo mało prawdopodobne, by Sony zamierzało dostosować wszystkie do emulatora na PSone. Póki co nie ma żadnych informacji na temat dat, cen i sposobu dystrybucji gier. [kilu]

Jason Anderson z International Development Group przedstawił na jednej z konferencji poświęconych rozwojowi rynku gier wideo analizy związane z PSP. Jego zdaniem do końca roku nabywców znajdzie 8,7 miliona konsol, w 2007 - 14,4 mln, natomiast do końca 2008 - 17,6 mln. Stawia to PSP na trzecim miejscu w ogólnych wynikach sprzedaży, za GBA i DS-em. Nieco inaczej jest z jakością gier na PSP - zdaniem analityków z IDG konsola Sony jest na samej górze listy. [kilu]

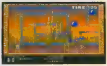


Wyjątkowo intensywna kampania promocyjna LocoRoco trwa nie tylko w Europie. Od 13 lipca mieszkańcy Japonii mogą nabyć specjalne zestawy PSP. W ich skład wchodzi konsola w kolorze białym lub czarnym (niestety, bez żadnych okolicznościowych "bajerów"), podstawowe akcesoria i gra, umieszczone w specjalnym pudełku. Dla tych, którzy już mają konsolkę, przygotowano ciekawszą ofertę - okolicznościowy pokrowiec na PSP i kilka dysków UMD (przypominający raczej damską torebkę lub kosmetyczkę), kosztujący w przeliczeniu 50 zł. Prawda, że ładny:)? [kilu]

Namco Bandai zapowiedziało wydanie na PSP aż trzech gier z serii "Tales of...". Pierwszą z nich będzie Tales of Phantasia: Full Voice Edition, czyli port pierwszej części ze SNES-a, wzbogacony o nagrane dialogi i szereg zmian i ulepszeń, z których część widzieliśmy już na PSone i GBA. Pojawi się w nim też możliwość zapisu stanu gry w dowolnej chwili oraz system Grade Shop, dzięki któremu przechodząc grę po raz kolejny będziemy mieli możliwość nabycia nowych, rzadkich przedmiotów. Gra ukaże się w Japonii 7 września. W 2007 roku na PSP ukaże się też Tales of Destiny 2 (i nie chodzi tutaj o wydany jakiś czas temu Tales of Eternia, czyli port ToD2 z PSOne), również wzbogacony o szereg usprawnień. Trzecią, największą zapowiedzią, jest Tales of the World: Radiant Mythology - pierwsza zupełnie nowa część serii tworzona specjalnie z myślą o PSP (i prawdopodobnie jedyna z opisanej trójki, która opuści granice KKW). Jej akcja dziać będzie się w świecie Terejia, powoli opanowywanym przez siły ciemności. Święte drzewo, dzięki któremu kraina istnieje, świadome swego rychłego końca, powołuje do życia postać, która przywrócić ma ład i porządek. Gra pozwoli na stworzenie bohatera od podstaw, z uwzględnieniem takich czynników jak płeć, wygląd, głos czy wykonywany zawód. Wrócą znane postacie, pojawią się też dwie nowe - maskotka Morumo oraz Kanosono, dziewczyna z ruchu oporu, która utraciła pamięć. System walki będzie taki sam, jak w Tales of the Abyss. Gra ukaże się w Japonii pod koniec roku. [kilu]

PLAYSTATION 3

Capcom Classics Collection Reloaded - gra jest zmodyfikowaną wersją składanki wydanej swego czasu na PS2 i Xboxa. Capcom umieścił w niej aż 20 klasycznych tytułów z lat 80. i początku 90., w tym takie przeboje, jak Ghosts' N Goblins, Ghouls' N Ghosts, 1942 i 43 czy Bionic Commando. Nowością na PSP będą King of Dragons, Knights of the Round (bijatyki chodzone w stylu Final Fight) oraz Eco Fighters (oryginalna strzelanka). Zabrakło niestety Punishera. To już drugi tego typu tytuł Capcom na PSP (poprzedni to Classics Collection Remixed). Jego premiera odbędzie się pod koniec roku. [kilu]



Capcom Puzzle World - składanka Capcom, o której pisaliśmy już parę miesięcy temu. Poza gwoździem programu, grą Super Puzzle Fighter, znajdzie się w niej odpowiedź Capcom na Arkanoida - Block Block, a także trzy trzy tytuły z serii Buster Bros., lub jak kto woli Pang, polegające na rozbijaniu na mniejsze części skaczących po planszy balonów. Graficznie nie ma większych różnic względem pierwowzoru z automatów. Składanka ukaże się w drugiej połowie roku. [kilu]

Gitaroo Man Lives! - gra muzyczna od Koei, wzorowana na tytule z PS2. W wersji na PSP znajdzie się 10 utworów, nowością będzie tryb Duet z możliwością zabawy z żywym przeciwnikiem w trybie Ad Hoc. Sterowanie nie zmieni się, wciąż podstawą będzie odpowiednie wychylanie analogowej gałki. Po więcej szczegółów na temat serii odsyłam do Piguły z poprzedniego Pocketa. Premiera wersji anglojęzycznej - listopad. [kilu]

Dungeon Siege: Throne of Agony - pecetowy RPG z akcją rozgrywającą się w mrocznym średniowieczu to na konsolach rzadkość. Cieszy więc fakt, że 2K Games postanowiło przenieść na PSP jednego z ciekawszych przedstawicieli gatunku. Wersja na PSP to kontynuacja wydanej przez Microsoft drugiej części sagi, przygotowana przy współudziale tego samego developera. Sterowanie dostosowane zostało do możliwości konsolki, pewne uproszczenia objęły też (niestety) świat gry. Mimo wszystko tytuł ten zapowiada się ciekawie, szczególnie że znajdzie się w nim tryb cooperative.

Premiera planowana jest na trzeci kwartał roku. [kilu]

Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 - zapowiedź wersji na handheldy pojawiła się tuż przed E3. Autorzy obiecują to samo w lepszym wydaniu - poprawioną grafikę, SI zawodników, bardziej precyzyjne sterowanie, uaktualnione składy itp. Wersja na DS-a oferować ma możliwość zabawy online. Premiera - styczeń 2007. [kilu]

Earthworm Jim

Platforma: PSP **Developer:** Shiny **Wydawca:** Atari **Data wydania:** 4 kwartał 2006

90
2500
x1000

Earthworm Jim - kultowa platformówka z uzbrojonym po zęby robalem powraca. W odróżnieniu od pierwowzoru, w którym grafika była w pełni dwuwymiarowa (i przez to prześliczna), autorzy zdecydowali się na wykorzystanie trójwymiarowych modeli postaci. Moim zdaniem to profanacja, ale... cóż - może nie będzie tak źle. Pierwsze screeny pokazują, że charakterystyczny styl nie ulegnie zmianie, rażą jedynie dość kiepskie tekstury. Za grę odpowiada Shiny Entertainment (choć jej skład przez ostatnie lata nieco się zmienił), w związku z czym na pewno nie zabraknie ton absurdalnego, chorego humoru i abstrakcyjnych zagadek i sekretów. Wydawcą jest Atari, planujące w ciągu najbliższych kilku lat wypuścić całą serię gier z Robalem Jimem w roli głównej. [kilu]

PIGUŁKA PSP

Jak donosi Famitsu, Namco przygotowuje na PSP następną część Ridge Racera. W grze znajdą się trzy nowe tryby - Arcade (jazda na czas z checkpointami), Duel i Survival, a także rekordowa liczba (18) tras przeniesionych z pierwszych czterech odsłon gry. Zdaniem autorów wszystkie one pojawią się na PSP po raz pierwszy. Klas pojazdów będzie sześć, tradycyjnie pojawi się też szereg ukrytych pojazdów. Nie będzie nowości w trybie multiplayer - wróci opcja Ad Hoc (8 graczy), nie będzie trybu online. Nie wiadomo też póki co nic na temat zmian w samej rozgrywce - w grze znajdzie się jedynie znany z poprzedniej części trzypoziomowy system nitro. Nad pracami czuwają Hironori Iriuchi (odpowiedzialny za pierwszego RR na PSP) oraz dotychczas niezwiązany z serią Mao Onaka (Critical Velocity). Gra jest ukończona w 70%, jej premiera w Japonii odbędzie się 14 września. [kilu]

Jakiś czas temu w Sieci pojawiła się plotka, że z okazji dziesięciolecia serii Tomb Raider Eidos pracuje nad reedycją pierwszej części gry - Tomb Raider: 10th Anniversary Edition. Kilka serwisów zamieściło nawet profesjonalnie przygotowany trailer zawierający wiele scen m.in. z pierwszej części gry, lecz wymodelowanych od nowa, zgodnie ze współczesnymi standardami. Lara posiada na nich umiejętności znane z późniejszych odsłon serii, a w tle gra muzyka z... "Gwiezdnych Wojen". Core Design (autorzy pierwowzoru) przyznało, że film jest autentyczny, jednak gra została anulowana. Niedługo po tym wydarzeniu Eidos zdementował te informacje - prace trwają od jakiegoś czasu i pod koniec roku gra ukaże się na PS2, PSP i PC. Za projekt odpowiada Crystal Dynamics. [kilu]

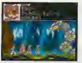
Activision ujawniło pierwsze informacje na temat gry Gun Showdown, czyli rozszerzonej wersji "GTA w klimatach Dzikiego Zachodu" z dużych konsol. W grze pojawi się m.in. pięć nowych misji, przedłużających zabawę (mała ilość misji była jedną z największych wad pierwowzoru) i uzupełniających fabułę. Co poza tym? Kilka trybów multiplayer i... teksański poker. Konwersją zajmuje się Rebellion, prace mają zostać ukończone w trzecim kwartale. [kilu]

Program Planet PSP, o którym pisałem miesiąc temu w relacji z E3, otrzymał nową nazwę. Aplikacja dostępna będzie pod tytułem Passport to... (np. Passport to London, Passport to Paris itp.). Jej premiera planowana jest na połowę września. [kilu]

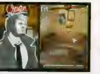
Taito przygotowuje kontynuację jednego z bardziej oryginalnych tytułów na PSP. Pierwsza część Exit oferowała oldskulowy klimat i rozgrywkę polegającą na ratowaniu ludzi z przypominającego labirynt budynku. W Kangaeru Exit (Thinking Exit), jak sama nazwa wskazuje, rozgrywka będzie w większym stopniu nastawiona na planowanie. Bohater będzie mógł wykonać 12 różnych ruchów (chód, bieg, otwieranie, zamykanie, skok, unik, pływanie, pchanie, ciągnięcie itp.). Podobnie jak w "jedynce", będzie można wydawać uratowanym postaciom polecenia, a także korzystać z interaktywnych elementów plansz. Pojawią się nowe "rodzaje" poszkodowanych (pies, "maczo"...), wróci możliwość ściągania dodatków. Autorzy planują przygotować 110 plansz. Premiera w Japonii przewidziana jest na wrzesień. [kilu]

Na jednej z imprez promujących nowe gry na PSP Sony pokazało kamerkę do swojego handhelda. Przypominające gadżet z filmu "Terminator" urządzenie posiadać ma matrycę CMOS o rozdzielczości 1,3 megapikseli i prawdopodobnie wbudowany mikrofon. Takie parametry w zupełności wystarczą do wyświetlenia niezłej jakości obrazu na ekranie PSP (wyświetlacz konsoli ma rozdzielczość 480x272, czyli zaledwie 0,13 MP). Urządzenie nie zastąpi oczywiście aparatu cyfrowego, zresztą nie po to zostało stworzone (drogie telefony komórkowe mają aparat z matrycą ponad 3 MP, jednak jakość zdjęć z nich i tak jest znacznie gorsza, niż z dobrych aparatów cyfrowych z matrycą "zaledwie" 2MP). Póki co nie wiadomo, jakie zastosowanie znajdzie urządzenie, nie jest też znana data premiery ani cena przystawki. [kilu]

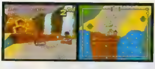
Handheldy w halach E3



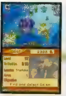
Mega Man ZX - wcześniej udostępnione materiały z tej gry nie robiły wielkiego wrażenia. Dopiero wersja zaprezentowana na E3 pokazała, że Capcom doskonale wie, co robi Pierwsze, co rzuca się w oczy, to grafika - dużo bardziej szczegółowa, z wielowarstwowymi tłami, wciąż w pełnym 2D. Istotniejsze zmiany poczyniono jednak w samej rozgrywce. Akcja gry dziać będzie się w tym samym czasie, co wydarzenia z Zero. Wcielimy się w jedną z dwóch nowych postaci, chłopca lub dziewczynkę. Zamiast przechodzić kolejne plansze, poruszać będziemy się po dużym, otwartym mieście, zbierając zadania od innych postaci. Największą nowością jest system kombinezonów - będziemy mogli się między nimi przełączać w dowolnej chwili, a każdy z nich da nam zupełnie inne umiejętności i ruchy, wpłynie też na działanie broni Kombinezony będzie też można łączyć, np. stroje Z i X utworzą kombinezon ZX o nowych właściwościach. Często konkretne lokacje i bossowie wymagać będą posiadania konkretnych umiejętności. Rewolucja nie obejmie jedynie interfejsu - na drugim ekranie wyświetlana będzie mapa. menu oraz dane na temat różnych obiektów. Premiera - koniec roku. [kilu]



Hotel Dusk: Room 215 - klasyczna przygodówka autorstwa Cing, firmy odpowiedzialnej za świetne Another Code: Two Memories Akcja gry dziać będzie się w roku 1979 w pewnym tajemniczym hotelu, do którego bohater, Kyle Hyde, udaje się w celu odszukania zaginionych przyjaciół. Gra posiadać ma klimat starego kryminału - w takim też stylu będzie grafika Na screenach zobaczyć możemy m.in. ręcznie naszkicowane twarze postaci i niektóre tła oraz trójwymiarowe, świetnie wykonane otoczenie. Podczas gry konsolkę trzymać będziemy odwróconą o 90 stopni, niczym książkę. Premiera odbędzie się pod koniec roku. [kilu]



Diddy Kong Racing pierwsza gra Rare na DS. Gra powstaje w oparciu o wersję na N64. zmieni się jednak grafika, pojawią się nowe tryby i power-upy, dojdzie możliwość zmiany parametrów pojazdów, a trasy zostaną przemodelowane. Autorzy obiecują dodanie swego rodzaju edytora torów i multiplayera dla ośmiu graczy, korzystającego z trybów single- i multi-card play. Gra korzystać będzie też z mikrofonu i dotykowego ekranu [kilu]



Children of Mana - na E3 zaprezentowano jeden z rozdziałów gry. Choć zręcznościowy charakter gry może odstraszać fanów klasycznych jRPG, zapewniam, że uprzedzenia są nie na miejscu - gra jest rasowym erpegiem z epicką fabułą rozbudowanym systemem "pakowania" postaci i niezwykłym, bajkowym klimatem. Oczywiście nacisk położono na akcję, a dokładniej walkę w czasie rzeczywistym z tonami pojawiających się zewsząd przeciwników (choć to słówko nie pasuje mi do przesłodkich stworzeń, którymi przepełniona jest gra). Bohaterowie używać mogą trzech broni (miecz, łuk oraz kiścień, czyli rodzaj bicza) dysponują też dwoma rodzajami ataków specjalnych. Duże wrażenie robi ręcznie rysowana grafika, nieco gorzej jest z animacją (klatek nie ma zbyt wiele) CoM zaoferuje też tryb cooperative dla czterech graczy. Premiera wersji anglojęzycznej odbędzie się w drugiej połowie roku. [kilu]

Touch Detective - taki tytuł nosić będzie anglojęzyczna wersja przygodówki Osawari Tantei Osawa Rina, o której wspominałem w Pigule w zeszłym miesiącu. Jej bohaterką będzie Rina, tajemnicza dziewczynka, której twarz nieustannie wyświetlana będzie na górnym ekranie. Podczas eksplorowania lokacji, oglądania przedmiotów oraz notatek i rozmowy z postaciami jej twarz wyrażać będzie różne emocje, pokazując, co w danej chwili myśli czuje bohaterka. Ma to pomóc w naprowadzeniu nas na właściwy trop. Grę wyróżniać ma niezwykła atmosfera, którą doskonale obrazują screeny Wydawcą wersji anglojęzycznej będzie Atlus, data premiery nie została jeszcze ustalona. [kilu]

Type: Other
One of my possessions

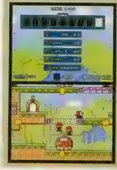
Phoenix Wright: Justice For All - ponieważ pierwsza część serii (zrecenzowana w poprzednim PE) spotkała się z wyjątkowo ciepłym przyjęciem Capcom postanowiło przetłumaczyć na angielski drugą część trylogii, dostępną w Japonii na GBA. W grze znajdą się cztery nowe historie, pojawią się też nowe, przewijające się przez całą grę postacie. Lekko zwiększone zostaną możliwości bohatera podczas szukania nieprawidłowości w zeznaniach. Premiera gry odbędzie się prawdopodobnie dopiero w przyszłym roku W Japonii natomiast pojawiły się już zapowiedzi czwartej części - być może to jej dotyczyła tajemnicza postać młodego prawnika, która pojawiła się na końcu pokazanego na E3 trailera. [kilu]

DK: King of Swing - Nintendo zaprezentowało kontynuację tej niezwykle oryginalnej zręcznościówki (a może to już gra logiczna?) z GBA. Zasady pozostaną te same - do sterowania postacią używać będziemy wyłącznie przycisków L i R, przyporządkowanych lewej i prawej dłoni tytułowej małpy Wciśnięcie obu przycisków naraz spowoduje jej skok, natomiast gdy przytrzymamy tylko jeden, małpka zacznie się kręcić wokół własnej osi w wybranym kierunku Puszczając po kolei L i R posuwamy się do przodu, a od właściwego timingu zależy kierunek poruszania się Obecność drugiego ekranu zwiększa pole widzenia dzięki czemu plansze mogą

Mario vs. Donkey Kong 2

Platforma: DS **Developer:** Nintendo **Data:** 25.09.2006 (US)

Mario vs. Donkey Kong 2 - w pierwszej części tej niezwykłej platformówki (GBA) wcielaliśmy się w Mario, ratującego wzorowane na nim figurki. Tym razem uwaga Gracza skupi się na tych ostatnich - niczym w Lemmingach manipulować będziemy otoczeniem bezpośrednio za pomocą stylusa, przełączając przełączniki, opuszczając dźwignie i robiąc jednocześnie 100 innych czynności. Będziemy też mogli wydawać polecenia znajdującym się na ekranie figurkom mini-Mario - popychając je do przodu nakłonimy je do spacerowania, przesuwając stylusem w górę - zmusimy do skoku itp. Postacie będą mogły też używać różnych, zgromadzonych na planszy przedmiotów. Mimo sporej ilości zagadek i elementów logicznych liczyć będzie się więc także podzielność uwagi i zręczność. Przyda się też kreatywność - jedną z opcji będzie edytor plansz z możliwością przesłania gotowych tworów do innej konsoli lub na stronę internetową gry. Inni Gracze będą mogli oceniać nasze dzieło, co również będzie premiowane. Premiera gry planowana jest na wrzesień. [kilu]

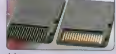


PIGUŁKA

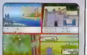
NINTENDO DS

Europejska premiera DS Lite za nami. Gracze ze spokojem przyjęli nową konsolkę - nie było wielkich kolejek, walki o każde pudełko czy wielogodzinnego stania pod zamkniętym sklepem. Najwyraźniej wszyscy zainteresowani już wcześniej sprowadzili "Lajta" z USA, Japonii lub Australii. Z dostępnością konsol nie było też większych problemów w Polsce. Odstraszała za to cena, niespełna 700 zł w jednej z dużych sieci RTV. W Wielkiej Brytanii w ciągu pierwszych dwóch dni nabywców znalazło około 35 tysięcy konsol (dla porównania, w marcu zeszłego roku podczas premiery DS-a konsolki kupiło 87 tysięcy Brytyjczyków). Tymczasem w Japonii co tydzień sprzedaje się kolejne 130-140 tysięcy DS-ów Lite i 20-25 tysięcy egzemplarzy PSP. [kilu]

A jak DS Lite przyjęty został za Wielką Wodą? W ciągu pierwszych dwóch dni od rozpoczęcia sprzedaży (11.06) nabywców znalazło 136.500 konsol. Zwiększyła się też sprzedaż gier, przede wszystkim New Super Mario Bros. (ponad pół miliona egz. w ciągu miesiąca w samym USA) oraz Brain Age, które przez długi czas utrzymywały się na pierwszym i trzecim miejscu w rankingach sprzedaży. W tym samym czasie znany magazyn "TIME" uznał odświeżoną wersję konsolki za Gadżet Tygodnia. Jedną z przyczyn była seria Touch Generation, a także polityka Nintendo, które przygotowuje gry atrakcyjne także dla osób nie grających na co dzień. Na co dzień w USA nieco lepiej (kilkanaście tysięcy egzemplarzy różnicy tygodniowo) sprzedaje się jednak PSP. [kilu]



Stało się to, co jeszcze do niedawna wydawało się nieprawdopodobne Pojawiły się pierwsze pirackie kartridże z grami na DS-a! Póki co kupić można je jedynie w Azji, ale kwestią czasu jest, zanim pojawią się one na eBayu, Allegro, a nawet w sklepach internetowych. Podróbka kosztuje tyle samo, co oryginał, różni się natomiast mocno jakością wykonania (na zdjęciu podróbka jest z lewej, oryginał - z prawej strony) - plastik jest nieco gorszej jakości, etykieta jest kiepsko naklejona, błyszcząca i nierówna, zwykle różni się od oryginalnej także nadrukiem. Logo Nintendo wytłoczone z tyłu carta jest większe niż w oryginale i znajduje się nieco za nisko, brakuje też czarnego nadruku z oznaczeniem kodowym. Inne są też styki - w oryginałach mają one złoty kolor i nad nimi znajduje się biały nadruk Nintendo, w podróbkach są one dużo ciemniejsze lub srebrne. W zestawie nie ma oczywiście kart VIP itp. Wszystko wskazuje na to, że zakup gier na DS na aukcjach internetowych już niedługo obarczony będzie sporym ryzykiem. Tak samo jest zresztą z GBA - ostrożnie szacując większość gier dostępnych w polskim Internecie (i nie tylko) to pirackie podróbki. [kilu]



Znamy pierwsze szczegóły na temat DS-owej odsłony Pokemonów. Gra ukaże się tradycyjnie w dwóch wersjach - Diamond i Pearl. Wróci znany z Silver i Gold podział na pory dnia (prawdopodobnie gra korzystać będzie z zegara konsoli), dojdzie też wyraźny podział na... płcie w obrębie każdego z gatunków Pokemonów. Wpływać będzie ona na wygląd i właściwości stworków (ciekawe, czy będzie można robić międzygatunkowe krzyżówki;). Nowe będą lokacje (Shinou bazujący na Hokkaido), dojdą też nowe gadżety. Wygląda na to, że grafika w końcu będzie w 3D (widok z góry, pod pewnym kątem). Gra oferować będzie możliwość łączenia z nową odsłoną Pokemonów na Wii. Po więcej informacji zapraszam do stosownej piguły w "Co Nowego?". [kilu]

Nintendo uruchomiło japońską stronę poświęconą Final Fantasy III, której premiera przewidziana została na sierpień (Japonia) i wrzesień (USA, Europa). Znajdziecie ją pod adresem www.square-enix.co.jp/ff3. Nintendo ujawniło przy okazji, że gra korzystać będzie z trybu online, który prawdopodobnie posłuży nam do wymiany różnych przedmiotów. [kilu]

być bardziej złożone. Nie zabraknie oczywiście nowych elementów, np. gigantycznych roślin uginających się pod ciężarem bohatera. Zmieniła się grafika - nie jest już kreskówkowa, lecz prerenderowana (a szkoda). [kilu]

MechAssault: Phantom War - na E3 zaprezentowano dość wczesną wersję kontynuacji świetnego symulatora mechów z Xboxa. Wielkie roboty kontrolować możemy w dwojaki sposób - wyłącznie za pomocą przycisków albo d-padem i stylusem, w sposób analogiczny jak w Metroid Prime: Hunters. Rozwiązanie to sprawdza się świetnie - sterowanie jest wygodne i precyzyjne. Graficznie gra prezentuje się nieźle i działa bardzo płynnie, jedynie tekstury mogłyby mieć wyższą rozdzielczość. Autorzy obiecują, że pełna wersja umożliwiać będzie wysiadanie z pojazdu, celem np. rozbrojenia systemów obronnych bazy (na wyświetlaczu dotykowym uaktywni się wówczas mini-gra). Duży nacisk położony ma być na tryb multiplayer dla czterech graczy. Niestety, póki co Majesco nie zdobyło niezbędnych narzędzi, by zaimplementować obsługę Wi-Fi Connect. Premiera odbyć ma się jesienią. [kilu]

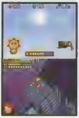
Lego Star Wars II: The Original Trilogy - kolejna część doskonałej gry action adventure pojawi się także na DS. Gra powstaje od podstaw z myślą o handheldzie Nintendo, jednak fabuła, lokacje i większość atrakcji będą takie same, jak na dużych konsolach. Jedną z mocnych stron gry ma być system tworzenia postaci z dziesiątek dostępnych głów, torsów, hełmów, broni itp. W grze pojawią się też przygotowane z myślą o DS-ie zagadki. Sporą atrakcją będzie tryb cooperative dla dwóch graczy oraz deatchmatch dla 2-4 osób (bez online). Premiera - wrzesień. [kilu]

Kirby DS - firma Flagship postanawia wrócić do korzeni. W drugim Kirbym na DS wykorzystany zostanie klasyczny schemat znany z wersji na GBA. Nowością będzie system przedmiotów - na dolnym ekranie wyświetlana będzie zawartość brzuszka różowej kulki, w którym znajdą się przedmioty pochłonięte podczas zabawy. Będzie je można aktywować w dowolnej chwili, a także łączyć (przeciągając jeden na drugi), celem uzyskania niedostępnych w inny sposób właściwości. Na deser - zestaw mini-gier. Jest fajnie, ale... to już było! I to nie raz. [kilu]

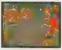
DS Air (tytuł roboczy) - pseudosymulator w stylu Ace Combat od Nintendo. Mocną stroną gry ma być dopracowana strona techniczna i sterowanie korzystające z dotykowego ekranu. Autorzy chwalą się też szczegółową grafiką, animacją działającą w 60 klatkach, oraz trybem cooperative i multiplayerem obsługującym Wi-Fi Connect. [kilu]

258
89
99
00 14 6
50 10
100

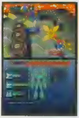
Lunar Knights - choć Boktai był dobrą grą, zastosowany w niej pomysł z czujnikiem światła nie zdobył uznania wśród Graczy. W LK Konami nie powtórzy tego błędu - zamiast czujnika zastosowane zostanie wirtualne niebo, wyświetlane na górnym ekranie. Tym razem wcielić będziemy się mogli w jedną z dwóch postaci - pierwsza z nich, Lucian, w słońcu traci większość swych zdolności, natomiast Aaron dopiero gdy wyjrzy ono zza chmur pokazuje, na co go stać. Akcja przedstawiona jest w rzucie izometrycznym, dużo większe znaczenie niż ostatnio odgrywają walki. Sterowanie jest klasyczne, choć większość specjali wymagać będzie użycia stylusa. Premiera - koniec roku. [kilu]



Final Fantasy: Crystal Chronicles - Ring of Fates - action-RPG z naciskiem położonym na walki trafi na DS! Choć gra bazować będzie na FF:CC z GCN, autorzy skupiają się na zabawie jednoosobowej oraz kooperacji z czterema innymi graczami w trybie lokalnym. Grafika ma być w pełnym 3D, niestety na E3 nie pokazano screenów (a trailer nie pokazywał zbyt wiele). Nie wspomniano też ani słowem o obsłudze WFC... ani dacie premiery. [kilu]



Custom Robo DS kontynuacja popularnej w Japonii gry z N64. Zadaniem Gracza jest w niej stworzenie, a następnie wystawienie do walki robota złożonego z szeregu przeróżnych części. Za wygrane potyczki zdobywamy fundusze na zakup lepszych podzespołów, co pozwala na wygrywanie kolejnych walk. W wersji na DS spory nacisk położony ma zostać na tryb multiplayer, prawdopodobnie z opcją online. Może być nieźle - w końcu to Nintendo. Premiera - koniec roku. [kilu]



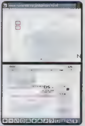
StarFox Command

Platforma: Dual Screen **Developer:** Q-Games **Wydawca:** Nintendo **Data wydania:** 28.08.2006 (US)

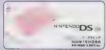
Star Fox Command - po platformowym eksperymencie z GC seria Star Fox wraca do korzeni. Kluczowy element gry przypominać będzie pierwowzory ze SNES-a i N64. Nowością będzie natomiast system planowania misji, przypominający... klasyczną strategię. Za pomocą ekranu dotykowego wyznaczać będziemy tor lotu pojazdów należących do naszego oddziału. Ograniczeniem będzie ilość paliwa oraz przeszkody, np. asteroidy. Wcześniej czy później dojdzie do konfrontacji z przeciwnikiem. Wówczas siądziemy za sterami pojazdu i wyruszymy w przestrzeń. Zabawa odbywać się będzie w pełnym 3D. Sterowanie wykorzystuje dotykowy ekran - przesuwając kursorem zmieniamy tor lotu obserwowanego z tyłu pojazdu, w podobny sposób aktywujemy dopalacze, zwalniamy, odpalamy rakiety i zrzucamy bomby (w przypadku tych ostatnich ciekawie rozwiązano problem celowania). Sterowanie jest wygodne i precyzyjne, grafika przypomina tę z N64. W grze znajdzie się ok. 15 grywalnych postaci, szereg pojazdów oraz tryb multiplayer dla ośmiu graczy (czterech w przypadku zabawy online) z opcją cooperative. Premiera - koniec sierpnia. [kilu]

Pigułka

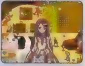
Nintendo DS



Opera Software, autorzy jednej z najlepszych przeglądarek internetowych dla PC i urządzeń przenośnych, podała datę wydania japońskiej wersji Opery dla handhelda Nintendo. Program ukaże się 24 lipca w cenie 3800 jenów (ok. 105 zł) i będzie dostępny w dwóch wersjach, po jednej dla starego i nowego DS-a. Powodem jest dodatkowy kart wsuwany w slot dla gier na GBA, pełniący funkcję dodatkowej pamięci RAM. W wersji dla DS Lite będzie on miał mniejsze gabaryty, by nie wystawał z konsolki. Przy okazji Nintendo uruchomiło oficjalną stronę Opery - www.nintendo.co.jp/ds/browser/index.html. Dowiemy się z niej m.in., że aplikacja rozpoznawać będzie pismo odręczne, nie będzie za to odtwarzać animacji flash, filmów, muzyki ani plików PDF, nie będzie też można zapisywać na karcie niczego poza listą ulubionych stron. Opera DS nie będzie póki co dostępna w normalnych sklepach - będzie ją można zamówić na japońskiej stronie internetowej Nintendo. Na chwilę obecną nie wiadomo nic o wersjach dla USA i Europy. Może warto się pobawić w prywatny import...? [kilu]

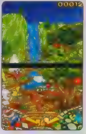


Choć w kwestii zakupu DS-a Lite Europejczycy są w bardzo dobrej sytuacji (w USA dostępna jest jedynie konsola w kolorze białym, wyłącznie białego Lite'a sprowadzić można także z Australii), takiego cuda jak Japończycy nie dostaniemy zapewne jeszcze długo. Mowa o DS Lite Noble Pink - konsolce w lekko wyblakłym, różowym kolorze. Dzięki błyszczącej, półprzezroczystej powłoce konsola naprawdę prezentuje się świetnie, w dodatku kosztuje tyle samo, co pozostałe wersje. Dla nieco bardziej tolerancyjnych (i odpowiednio zakręconych) fanów oryginalnych gadżetów okazja jak znalazł. "Puderniczka" trafi do japońskich sklepów 20 lipca, w dniu premiery Shaberu! DS Ryouri Navi - elektronicznej książki kucharskiej z obsługą komend głosowych i bajerami w stylu minutnik czy generator przepisów na podstawie podanych składników. [kilu]



Japońskie Famitsu pokazało nowe obrazki z przygotowywanej przez grupę Neverland gry Rune Factory, następcy Harvest Moona (patrz: kącik Pocket w PE#101). Gra stanowić będzie połączenie Harvest Moona z klasycznym RPG, z naciskiem położonym na eksplorację. Nad całością czuwa Yoshifumi Hashimoto. Wersja anglojęzyczna wciąż nie została zapowiedziana - podejrzewam, że gra może być w Europie hitem jesieni 2007. [kilu]

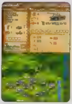
Kojarzycie postać Tingle'a? Nie martwcie się - również nie wiedziałem, o kogo chodzi, dopóki nie zobaczyłem obrazków. Tingle to dziwaczny osobnik, który po raz pierwszy pojawił się w Legend of Zelda: Majora's Mask na N64 i od tego czasu obecny jest w kolejnych odsłonach serii. Nintendo przygotowuje na DS grę (Mogitate Tingle no Barairo Rupee Land), w której poznamy prawdziwą historię tej intrygującej postaci. Podobno jest to człowiek (jego prawdziwe imię to Tinkle), któremu nieco za bardzo spodobało się życie leśnych elfów - za sprawą osobnika nazwiskiem Rupeeji trafia on do Rupee Landu, gdzie egzystuje jako Tingle. Ma nawet swoją wróżkę, zwaną Pingle! O grze wiadomo tylko tyle, że będzie dziwaczną odmianą RPG i ważną rolę odegrają w niej pieniądze. Nie wiadomo, czy opuści ona granice Japonii - postać Tingle'a została swego czasu źle przyjęta na Zachodzie. W Japonii gra powinna ukazać się jesienią. [kilu]



Funkcjonujące od kilku lat węgierskie studio developerskie Zen Studios pokazało nowe screeny z ich pierwszej produkcji, tworzonej z myślą o DS-ie gry Flipper Critters. Od innych symulatorów odbijania metalowej kulki FC wyróżniać ma się szeregiem czynników. Najważniejszym z nich mają być rozległe, kolorowe lokacje, m.in. miasteczko, zamek, górska dolina czy księżyc, przedstawione w pełnym 3D i z różnych ujęć dynamicznie zmieniającej się kamery. Co poza tym? Szybka akcja, humor, zabawne postacie i szereg mini-gier korzystających z atutów DS-a. Brzmi to jak wycinek ulotki reklamowej, jednak mimo wszystko jestem dobrej myśli. Premiera przewidziana jest na wrzesień. [kilu]

PIGUŁKA

NINTENDO DS



Nad ciekawie zapowiadającą się strategią turową w realiach II wojny światowej pracuje mało znany developer Sproing. Panzer Tactics DS przypominać ma jedną z najsłynniejszych gier tego typu z PC - Panzer General. Obszar działań obejmie tereny historycznych bitew, podzielony na sześciokątne pola - heksy. Do wyboru będziemy mieć trzy strony konfliktu (Niemcy, Rosjanie, zachodni alianci), z których każda dysponować będzie 50 jednostkami lądowymi, wodnymi i powietrznymi. Po kliknięciu na jednostkę pojawi się bogate menu z opisem jej właściwości (zasięg na danej nawierzchni, typ pancerza, uzbrojenie, siła ognia itp.) oraz możliwymi do wykonania czynnościami. Różnicą w stosunku do Advance Wars będzie stopień rozbudowania - uwzględnione zostanie więcej detali, rozleglejsze będą też mapy. Za wygrane bitwy zdobywać będziemy odznaczenia i pieniądze, które następnie będziemy mogli przeznaczyć na rozbudowę armii. W grze znajdzie się 30 misji dla jednego gracza oraz 10 map multiplayer z możliwością zabawy w trybie online. Premiera - ostatni kwartał. [kilu]

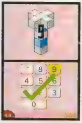
Grasshopper pokazał nowe screeny z gry Contact - niezwykłego RPG, przygotowywanego przez człowieka nazwiskiem Gouichi Suda, odpowiedzialnego za intrygującego Killer 7 (GC). W grze wcielimy się w chłopca, mieszkańca dziwnej planety, na której rozbija się statek pewnego profesora. Akcja przedstawiona zostanie w niezwykły sposób - na górnym ekranie wyświetlone zostaną lokacje, w których znajduje się profesor. Ich styl nawiązywać będzie do gier z platform 8-bitowych - prosta grafika, izometryczna kamera itp. Profesor wydawać będzie polecenia chłopcu, którym sterować będziemy na dolnym ekranie. Grafika na nim nie będzie ustępować współczesnym standardom - taki kontrast podkreślać ma różnice między światami, z których pochodzą obie postacie. Contact zawierać ma szereg elementów typowych dla różnego rodzaju gier RPG - możliwość zbierania i używania przedmiotów, poprawiania statystyk, zdobywania nowych umiejętności, hodowania umieszczonych w grze stworzeń, polowania na potwory czy grania w oldskulowe mini-gry. Autorzy obiecują też tryb online. Premiera planowana jest na wrzesień (USA) / jesień (Europa) [kilu]

Developer Dream On (złożony z członków Lyon House) wraz z wydawcą Virgin PLAY przygotowują na DS-a grę Dead and Furious. Wbrew oczekiwaniom nie zobaczymy w niej Vina Diesela. Zamiast niego gra zasypie nas oddziałem zombiaków, które przyjdzie nam eksterminować za pomocą stylusa. Innymi słowy, będzie to DS-owy odpowiednik automatowych strzelanek w stylu House of the Dead wzbogacony o możliwość rozglądania się (w pewnym zakresie). Autorzy obiecują, że w grze znajdzie się tryb multiplayer (cooperative) oraz opcja online. Premiera planowana jest na listopad. Screen pochodzi z bardzo wczesnej wersji gry, jednak już teraz prezentuje się ona... powiedzmy, że klimatycznie i soczyście. [kilu]

Kalifornijska firma InvenSense opracowała nowy typ żyroskopowego sensora ruchu. Oznaczony symbolem IDG-300 moduł o wymiarach 6x6 mm przygotowany został specjalnie z myślą o nowych handheldach. Jest on na tyle mały, że da się go umieścić w kartridżu z grą na DS, czego nie dałoby się zrobić z dotychczas stosowanymi modułami firmy NEC (działały one na innej zasadzie, korzystało z nich kilka gier na GBC i GBA). Moduł jest w stanie rejestrować ze sporą precyzją zmianę położenia w dwóch osiach (X, Y) o 400 stopni w ciągu sekundy. Zdaniem twórców modułu problemu nie stanowi również zastosowanie go w PSP, w postaci niewielkiej przystawki podłączanej do portu USB. No developerzy, do dzieła - wasza kolej! [kilu]

Big Brain Academy

Rozwiązywanie łamigłówek to fascynujące zajęcie. Nie towarzyszą mu co prawda wspaniała grafika, ciekawa fabuła czy nagłe zwroty akcji, za to satysfakcja z zabawy może być równie duża, co w przypadku gier. Naprawdę! Autorzy opisywanego w "Kąciku" dwa miesiące temu Brain Training (w USA Brain Age) zdecydowanie starali się uniknąć powiązań z grami. Neutralny styl był idealny dla ludzi nie interesujących się elektroniczną rozrywką, jednak autorzy nie ustrzegli się kilku błędów. System rozpoznawania mowy daleki był od ideału, a i modułowi rozpoznawania pisma zdarzały się potknięcia. Autorzy Big Brain Academy poszli inną, prostszą drogą bez udziwnień, bez nietypowych czy nowatorskich (nie licząc samego pomysłu) rozwiązań, bez silenia się na styl maskujący „growe" korzenie. BBA to arcade'ówka, tyle że zamiast strzelania czy skakania po platformach rozwiązujemy w niej stosunkowo proste, lecz występujące w ilości hurtowej zadania, wyjęte żywcem z podręcznika Mensy. Jest ich łącznie 15, po trzy w każdej z pięciu kategorii – ćwiczenie umiejętności logicznego myślenia, analizowania, liczenia, kojarzenia i zapamiętywania. Co musimy robić? M.in. określać wagę umieszczonych na szalkach zwierzaków, zapamiętywać ciągi cyfr i dźwięków, identyfikować poruszające się cienie obiektów, liczyć monety, wykonywać zapisane słownie działania matematyczne, sumować elementy, uzupełniać rysunki, analizować sposób przemieszczania się zwierzaków, wskazywać figury tworzące dany kształt... i tak dalej. Ogólnie rzecz biorąc, zadania są wciągające oraz zróżnicowane i na pewno pozytywnie wpływają na pracę naszego umysłu (przynajmniej dopóki nie zaczniemy ich rozwiązywać w sposób mechaniczny).



Gra składa się z trzech podstawowych trybów, przy czym tak naprawdę na uwagę zasługuje tylko jeden - Practice. Po wybraniu zadania rozwiązujemy kolejne łamigłówki dopóki nie skończy się czas. Od ilości poprawnych odpowiedzi zależy punktacja. Ta z kolei, po zsumowaniu na odpowiednim wykresie, przedstawia „wagę" naszego mózgu. Brakuje niestety statystyk umożliwiających monitorowanie postępów - gra pokazuje jedynie nasz aktualny wynik, a także rekordową ilość punktów w każdym z zadań. Nie ma też codziennego treningu. Szkoda, bo w dziele profesora Kawashimy stanowiło to skuteczny czynnik motywujący. Jedynym urozmaiceniem jest test złożony z pięciu losowo wybranych łamigłówek, po jednej w każdej z pięciu kategorii.

Fajna sprawa, jeśli chcemy podołować znajomych;). Jeśli posiadają oni własne konsolki, możemy też zafundować im sesyjkę w trybie multiplayer.

O oprawie już wspominałem – na pewno jest mniej neutralna, niż w Brain Training (co nie znaczy, że gorsza – na pewno jest bogatsza), co może zniechęcić osoby niegrające. Niektóre z obiektów (zwierzaki, pojazdy, ludziki) wyglądają przesłodko, ale też ciężko je przez to zidentyfikować czy po prostu nazwać. To celowy zabieg – przyporządkowanie w umyśle nazw poszczególnym obiektom to jeden z bardziej „umysłochłonnych" elementów, wydatnie zwiększających skuteczność ćwiczeń. Naszej „mocy obliczeniowej" nie marnujemy na zmagania z interfejsem – jest on wyjątkowo prosty, właściwe elementy po prostu wskazujemy stylusem.

Zadania są ciekawe, poziom trudności bardzo wyważony, a sama zabawa wyjątkowo niezobowiązująca. W dodatku, podobnie jak Brain Training, dostępny jest w nieco niższej niż standardowo cenie. ☐ [kilu]

NINTENDO DS **WERDYKT**

NINTENDO LOGICZNA

6 6 8

7+

▲ w jakiś sposób rozwija

▼ brak harmonogramu ćwiczeń

1-8 GRACZY (SINGLE CARD)

DS LITE 3 MIESIĄCE PÓŹNIEJ

W chwili, gdy piszę te słowa, od premiery DS Lite na naszym kontynencie minęły zaledwie dwa tygodnie. W tak krótkim czasie da się co prawda opracować test konsoli, trudniej natomiast ocenić, jak urządzenie będzie się spisywało na dłuższą metę przy codziennym użytkowaniu. Na szczęście ten problem nas nie dotyczy – test DS Lite opublikowaliśmy w PE#105, teraz przyszła pora na jego uzupełnienie o wrażenia z codziennego obcowania z gadżetem. Jedziemy!

Od samego początku moje wątpliwości budziła trwałość półprzezroczystej powłoki pokrywającej każdą z wersji kolorystycznych nowego DS-a. I rzeczywiście, z czasem pojawiają się na niej drobne ryski przypominające te z płyt kompaktowych, jednak są one na tyle małe, że nie rzucają się w oczy. Gorzej jest z odciskami palców i maźnięciami – problem ten dotyczy głównie czarnej i granatowej (dostępnej w Japonii) wersji konsolki, na białej i błękitnej (znów – tylko Japonia) widać je tylko pod światło.

Po trzech miesiącach używania (bez obchodzenia się z nią jak z jajkiem) konsolka nie nosi śladów zużycia – zawiasy działają jak na początku (co jest o tyle ciekawe, że od pierwszej chwili sprawiały one wrażenie bardzo delikatnych), przyciski również. Jedynie ekran dotykowy lekko się zużył – jest na nim sporo rys, niektóre są wyczuwalne podczas grania (na szczęście precyzja ani czułość touch-screena nie zmieniły się). Wszystkie bardzo rzucają się w oczy podczas grania na dworze. Świeżo upieczonym posiadaczom DS Lite zdecydowanie radzę zaopatrzyć się w folię ochronną (tylko na dolny ekran), koniecznie dobrej jakości - te najtańsze będą przeszkadzać w graniu, zmniejszą czułość touch-screena i pogorszą jakość obrazu. Dodam przy okazji, że panel dotykowy w DS Lite ma podobne właściwości, co ten ze zwykłego DS-a. Jedynie ten stosowany w starszych modelach pierwszej wersji konsoli nieco się różnił – był twardszy i bardziej czuły (choć równie mało odporny na zarysowania). O stylusie już kiedyś pisałem – w Lite jest dłuższy, grubszy i znacznie wygodniejszy.

A co z baterią? Spece z Nintendo zdecydowanie stanęli na wysokości zadania - standardowo konsola działa bez konieczności ładowania grubo ponad 10 godzin, znacznie dłużej niż zwykły DS. Ładowanie trwa natomiast krócej, zwykle poniżej 2 godzin. Co ciekawe, czas pracy może być dłuższy także w przypadku najwyższego poziomu podświetlenia. O ogromnej różnicy w jakości wyświetlanego obrazu nie muszę chyba przypominać. Nie znaczy to jednak, że wyświetlacze Lite'a są pozbawione wad. Podobnie jak w przypadku PSP, na słońcu na dobrą sprawę nic na nich nie widać („ciemność widzę, widzę ciemność!"), tymczasem w identycznych warunkach na „starym" DS-ie spokojnie da się grać. To dość istotna wada, szczególnie latem. Gorsze są też głośniki umieszczone w Lite, ale o tym wspominałem już w PE#105.

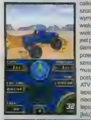
Na koniec słów kilka o imporcie konsol z zagranicy. Jest to gra warta świeczki, szczególnie w przypadku Japonii, gdzie Lite'y są nie tylko nieco tańsze, ale i dostępne w innych niż u nas kolorach. Sprawa wydaje się prosta, należy jednak pamiętać o innym zasilaczu (wersja z Japonii wymaga transformatora, a DS z Australii – specjalnej przejściówki), możliwości zapłacenia cła i podatku (wówczas zabawa zdecydowanie przestaje się opłacać), a także sposobie doręczenia przesyłki – w przypadku poczty lotniczej listonosz zostawia paczkę pod naszym domem (przykład z życia wzięty – DS zostawiony przy furtce w ogródku) bez żadnego potwierdzenia. Nie bez znaczenia jest też kwestia gwarancji (w tym wypadku nieważnej) – produkty Nintendo są praktycznie bezawaryjne, jednak widziałem już DS-y, które „padły" „same z siebie" (najpopularniejsza usterka jest na szczęście prosta do usunięcia – po szczegóły zapraszam do przygotowywanego właśnie Poradnika Extreme nr 9). ☐ [kilu]

PS. Dopisałbym, że tylu wrażeń, co redakcyjny DS, wersja Lite z pewnością by nie przeżyła, ale nie chcę niepotrzebnie niepokoić Ściery;)... [Ś: ej, a co się z nim działo?]

Monster Trucks DS

ATV: Quad Frenzy

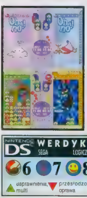
Rynek gier w Europie podczas wakacji zaczyna przypominać ramówkę telewizyjną – w TV podczas wakacji lecą same powtórki, Stary Kontynent natomiast dostaje od wydawców prezenty w postaci gier, które nie dość, że są słabe, to jeszcze dostępne są dla reszty świata od wielu miesięcy. Monster Trucks DS oraz ATV: Quad Frenzy to dwa bliźniacze tytuły od Majesco. Identyczne w obu przypadkach są: zastosowany silnik, sposób sterowania, menu, a nawet lokacje (same trasy są inne). Różnica polega na tym, że w pierwszej zasiadamy za kierownicą podsterownych i reagujących z opóźnieniem monster trucków, w drugiej natomiast – nadsterownych i podatnych na przypadkowe obroty o 180 stopni w dowolnej płaszczyźnie quadów. Zastosowany w grach silnik graficzny to wyjątkowa rzadkość – do generowania otoczenia użyto tu tzw. Voxeli, czyli bitmap, w których każdemu pikselowi przyporządkowana jest dodatkowo wysokość. Efekt jest całkiem niezły – tak szczegółowe otoczenie wymagałoby użycia wielu tysięcy wielokątów. Animacja jest płynna, za to gry są ślamazarne, a przeciwnicy jadą jak po sznurku. Gdybym musiał wybierać, postawiłbym na ATV QF. Ma on nieco lepszą grafikę, jest nieco szybszy i oferuje lepszy model jazdy. ☐ [kilu]



NINTENDO DS WERDYKT
MAJESCO WYŚCIGI
6 4 3
3
4
▲ oryginalna grafika
▼ fizyka, grywalność
1 2 GRACZY (MULTI-CARD)

PUYO POP FEVER

Sega postanowiła wydać w Europie tytuł dostępny w USA od ponad roku, a w Japonii... od premiery DS-a. Na szczęście tego, że gra ma ponad 1,5 roku, w ogóle nie widać. Puyo Pop Fever to kontynuacja jednego z najpopularniejszych obok Tetrisa tytułów zaliczanych (nie wiedzieć czemu) do gatunku gier logicznych. Zadanie polega na układaniu spadających grup obiektów w taki sposób, by obok siebie znalazły się przynajmniej cztery klocki w tym samym kolorze. Z początku to wystarcza, później niezbędne staje się opanowanie techniki tworzenia wielopoziomowych reakcji łańcuchowych. W zasadzie na tym opiera się cała gra i dopiero gdy wyuczymy się tej umiejętności (z czym np. ja miałem spore problemy, choć gry logiczne uwielbiam), zabawa zaczyna dawać frajdę. Istotnym elementem jest blokowanie ruchów przeciwnika – każdy wyeliminowany na jego planszy zestaw klocków oznacza tyle samo przeszkadzających elementów, które opadną na nasze pole gry, pod warunkiem, że nie „skontrujemy" ataku. Gdy nam się to uda, ładujemy pasek „speciala" zwanego Fever. Po jego odpaleniu możemy oczyścić całą planszę zaledwie jednym, dwoma ruchami. Poza trybem podstawowym (oferującym trzy zestawy plansz o różnych poziomach trudności), w którym rywalizujemy z kolejnymi przeciwnikami kierowanymi przez konsolę, do dyspozycji mamy trzy inne - klasyczny, Fever oraz Mission (musimy np. na życzenie wykonać potrójne combo). Najwięcej frajdy daje multiplayer – dzięki jednej kopii gry bawić może się aż osiem osób.



Rzuca się wyjątkowo słodki, kreskówkowy klimat. Problem stanowi bardzo małe pole gry, o szerokości zaledwie 1/3 górnego ekranu (tyle samo zajmuje plansza przeciwnika, resztę zapełniają m.in. punkty). Tymczasem dolny ekran na dobrą sprawę pozostaje pusty, z wyjątkiem trybu multiplayer. Świetnie wyglądają same klocki (a w zasadzie kulki) - przypominają małe żyjątka, mają nawet oczka, a przy okazji są świetnie animowane. Puyo Pop Fever broni się wysoką grywalnością i świetnym trybem multiplayer. Choć na pewno nie jest to najlepsza gra logiczna na DS. ☐ [kilu]

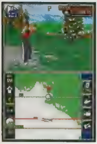
NINTENDO DS WERDYKT
SEGA LOGICZNA
6 7 8
6+
▲ usprawnienia, multi
▼ przesłodzona oprawa
1-8 GRACZY (SINGLE CARD)

Nintendo TOUCH Golf

Birdie Challenge

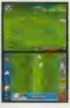
W ostatnim czasie symulacje golfa były gatunkiem mało popularnym, szczególnie na handheldach. PSP ma świetnego Everybody's Golf, tymczasem posiadacze DS-a mogli wybierać jedynie pomiędzy mocno przeciętnym Tigerem Woodsem, a świetnym, lecz specyficznym i wydanym na GBA Mario Golf. Niszę wykorzystać postanowił mało znany, lecz doświadczony w boju team T&E Soft, mający na swoim koncie kilka całkiem udanych pozycji z tego gatunku.

Touch Golf Birdie Challenge od podstaw powstawał z myślą o DS-ie. Dzięki możliwościom, jakie oferuje dotykowy ekran, powstał wyjątkowo ciekawy system wybijania piłeczki, bardziej precyzyjny, niż stosowane najczęściej mechanizmy oparte na wciskaniu przycisku w odpowiednim momencie. Kolejkę zaczynamy od wybrania kierunku uderzenia i kija. Najprościej zrobić to za pomocą wyświetlanej na dolnym ekranie mapki, wskazując stylusem miejsce, w którym ma wylądować piłeczka. Następnie wybieramy opcję Swing, w razie potrzeby korygujemy ustawienia (możemy też zmienić stopień i kierunek podkręcenia piłeczki) i w końcu... odciągamy wyświetlany na ekranie kij na wybraną odległość (definiujemy w ten sposób siłę) i możliwie szybkim ruchem uderzamy za jego pomocą w piłeczkę. W zależności od precyzji i szybkości uderzenia poleci ona w mniej lub bardziej zgodny z oczekiwaniami sposób (choć w praktyce ilość możliwości, jakie daje dotykowy ekran, jest dość ograniczona). System jest wyjątkowo intuicyjny - nie spotkałem się jeszcze z symulacją golfa, w której ustawienie parametrów uderzenia byłoby tak proste i trwało tak szybko. Dopracowano również grę na polu green - im bliżej dołka się znajdujemy, tym z większą precyzją możemy określić zachowanie piłeczki (konsola pokazuje tor jej ruchu).



Najważniejszy aspekt technicznej strony gry, czyli fizyka, stoi na wysokim poziomie. Nieco gorzej jest z grafiką, ładną, lecz prostą i złożoną ze stosunkowo małej ilości wielokątów. Może to i lepiej - nie ma dzięki temu żadnych problemów z czytelnością. Dopracowany również od strony wizualnej jest natomiast interfejs. Zabawie towarzyszy spokojna muzyka.

Autorzy gry nie zdecydowali się na wykupienie licencji, w związku z czym każdy z ośmiu zawodników i siedmiu klubów golfowych jest fikcyjny. Zestaw trybów jest standardowy - mamy do wyboru opcję Quick Start, grę na punkty lub z konsolowym przeciwnikiem, trening (bez żadnych zasad i wytycznych) oraz mistrzostwa. Te ostatnie pozwalają nam na zgromadzenie pieniędzy, które następnie przeznaczyć można na zakup lepszych ciuchów i akcesoriów, poprawiających właściwości kontrolowanej przez nas postaci. Jest też tryb multiplayer - możemy się bawić dysponując jedną lub kilkoma kopiami gry, a także przesłać innemu posiadaczowi DS-a wersję demonstracyjną.



Stopień trudności jest wyważony i rośnie dość wolno, zasady zabawy przedstawione są w bardzo przejrzysty sposób, dobre wrażenie robi też oprawa. Co nie mniej ważne, gra jest wyjątkowo "natychmiastowa", rozgrywka przebiega szybko i idealnie pasuje do specyfiki konsol przenośnych. ☐ [kilu]

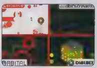
NINTENDO DS WERDYKT
T&E SOFT SPORTOWA
7 7 7
8-
▲ świetny system
▼ mało rozbudowana
1-2 GRACZY (SINGLE I MULTI)

PIGUŁA

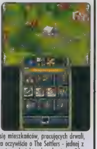
NINTENDO DS

W połowie sierpnia Atlus wyda w USA grę Deep Labyrinth. Będzie to pierwszy na DS RPG w stylu Obliviona, z akcją przedstawioną z oczu bohatera. Podczas gry będziemy zwiedzać kolejne lokacje, zbierać przedmioty, przyjmować zadania od spotykanych po drodze postaci i oczywiście walczyć z przeciwnikami. W grze znajdą się dwa rozdziały: jeden przygotowany z myślą o wszystkich Graczach i kolejny dla hardkorowców - dużo bardziej rozbudowany, trudniejszy, mniej bajkowy (stworzony w oparciu o dostępną w Japonii grę na telefony komórkowe). Deep Labyrinth korzystać będzie z dotykowego ekranu i mikrofonu. Nie wiadomo, czy gra kiedykolwiek pojawi się w Europie. [kilu]

Udało nam się zdobyć kilka nowych informacji na temat gry Raid Over the River, przygotowywanej przez krakowski Nibris. Jej akcja dziać się będzie w różnych epokach, w przeszłości (lokacje przywołujące na myśl czasy Leonarda Da Vinci) i w przyszłości. Sterowanie przypominać ma klasyczne space-shootery, nowością będzie możliwość spowalniania czasu i ręcznego wyznaczania (na ekranie dotykowym) trajektorii i celu ataków specjalnych. Niewykluczone, że gra korzystać będzie z mikrofonu. Grafika wykonana ma być w technice cel-shading, tła będą zaś prerenderowane. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, Raid Over the River pokazany zostanie na sierpniowym Games Convention w Lipsku. [kilu]



Posiadacze DS-a mają gry z serii Touch Generation. Nintendo idąc za ciosem postanowiło przygotować podobną serię z myślą o GBA (w szczególności GB Micro). W skład Bit Generation wejdzie szereg bardzo prostych, małych gier. Na początku wydane zostaną m.in. Boundish (prosty tenis), Dotstream (wyścigi), Dial Hex i Coloris (gry logiczne), Orbital oraz Soundvoyager (gdzie zadaniem będzie odpowiednie reagowanie na dźwięki). Z czasem dołączą do nich kolejne. Seria zadebiutowała w Japonii na początku lipca. Jej japońska strona domowa to www.bit-g.jp. [kilu]



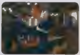
Swego czasu na PC i Amigę ukazała się pewna gra. Jej celem była stworzenie wioski, a następnie zarządzanie nią tak, by mieszkańcom żyło się dobrze. Mocnym elementem tej nietuzinkowej produkcji był sielankowy klimat (akcja działa się w czasach starożytnych) oraz niezwykle dokładna symulacja życia osady - można było godzinami obserwować krzątających się mieszkańców, pracujących drwali, młynarzy czy kowali. Mowa oczywiście o The Settlers - jednej z najlepszych strategii ekonomicznych, jakie ukazały się na PC. Już niebawem, bo jesienią, na DS ukaże się port lub raczej remake prawdopodobnie drugiej (sugerują to screeny), najciekawszej części gry. Nad pracami czuwa grupa Blue Byte, autorzy pierwowzoru. Gra ukaże się jesienią za sprawą Ubisoftu [kilu]

DS wystąpi w filmie! Konsolka Nintendo pojawi się w amerykańskim filmie akcji dla nastolatków (cóż...) pod tytułem "Stormbreaker" i będzie w nim pełnić rolę super-hiper-wyczesanego-szpiegowskiego gadżetu. A my i tak byliśmy pierwsi - pamiętacie Game Boya w filmie "Łowca: Ostatnie Starcie"? [kilu]

PIGUŁA

PSP

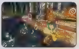
Mamy dobrą wiadomość od Segi dla osób nie lubiących bawić się emulatorami. W listopadzie firma zamierza wydać w USA składankę Genesis Collection, złożoną z 28 najciekawszych gier na 16-bitową konsolę Segi. Wśród nich znajdą się m.in. Shinobi, Sonic the Hedgehog, Golden Axe, Altered Beast, Ecco the Dolphin, Phantasy Star i dwuwymiarowa odsłona Virtua Fighter II. Nie wiadomo póki co, czy zestaw ukaże się w Europie. [kilu]



Poza Grand Theft Auto: Vice City Stories, Take Two zamierza wydać na PSP dwa inne tytuły. O pierwszym nic jeszcze nie wiadomo, drugi natomiast to Bully - anormalny twór Rockstar Vancouver, którego akcja dziać będzie się w fikcyjnej, elitarnej szkole. Gracz wcieli się w najbardziej zawadiackiego kolesia w okolicy, wyzywającego nauczycieli, gnębiącego "kotów", prowokującego bijatyki i odbijającego kumplom dziewczyny. Gra ukaże się też na PS2 i Xboxa. [kilu]

Znany z pecetowej serii ekonomicznych gier Rollercoaster Tycoon (a także konsolowych: Wallace & Gromit i Dog's Live) zespół Frontier Developments postanowił przedstawić Graczowi park rozrywki z punktu widzenia nie jego zarządcy, lecz zwiedzającego. W Thrillville będziemy mogli korzystać z umieszczonych w nim atrakcji (karuzele, rollercoastery, strzelnice, autodrom, mini-golf itp.), przechadzać się po nim i rozmawiać z napotkanymi postaciami. Gra oferować ma edytor atrakcji oraz multiplayer dla czterech graczy. Thrillville ukaże się za sprawą LucasArts w październiku (USA). [kilu]

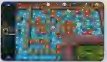
Developer Guerrilla uruchomił stronę poświęconą jednej z ciekawiej zapowiadających się gier na PSP - Killzone Liberation. Pod adresem www.killzone.com znajdziecie obrazki z gry, tapety, filmiki i informacje na temat tego tytułu (niestety, nie po polsku). Gra ukaże się w czwartym kwartale 2006. [kilu]



Atari ogłosiło, że na PSP ukaże się kontynuacja niezłego platformera z walecznymi Galami w roli głównej - Asterix and Obelix XXL 2. Nie byłoby w tym nic szczególnego, gdyby nie fakt, że nad wersją na PSP pracuje polski developer, Tate Interactive (autorzy Kao the Kangaroo). Port oferować ma kilka dodatków, w tym tryb multiplayer. Premiera odbędzie się w listopadzie. [kilu]

Jeśli już ochłonęliście po usłyszeniu informacji, że EA przygotowuje kolejną grę z serii Need for Speed, przygotujcie się na kolejny szok - tytuł ten pojawi się na PSP... a także DS, GBA, telefony komórkowe i wszystkie inne popularne urządzenia z wyświetlaczem i prockiem. Nowością w grze będą wyścigi w kanionach, "stanowiące prawdziwe wyzwanie dla umiejętności Gracza i zapewniające fantastyczne doznania" - zapewnia Larry LaPierre, producent gry. NfS: Carbon pojawi się tuż przed świąteczną gorączką, w listopadzie. [kilu]

Pomysł na nowy rodzaj przenośnych gadżetów elektronicznych (komórek, konsol, PDA itp.) zarejestrowało w amerykańskim biurze patentowym Sony. Koncepcja brzmi jak wymysł scenarzystów filmu S-F - zgodnie z nią podzespoły urządzenia umieszczone będą w giętkim pojemniku (pełniącym rolę obudowy), wypełnionym specjalnym żelem. Żel ten będzie miał bezkształtną postać, w związku z czym urządzenie wsunięte do kieszeni zachowa się, jakby było z gumy - dopasuje się do kształtu ciała i ubrania. Po jego wyjęciu specjalne elektrody sprawą, że żel zmieni swoje wiadomości, a gadżet przyjmie pożądany kształt. Zastosowana substancja pozwalać ma także na płynne zmienianie faktury, twardości, sprężystości i innych właściwości wykonanych z niej elementów. Dzięki temu będzie można także np. płynnie regulować twardość przycisków podczas gry (rodzaj sprzężenia zwrotnego). No tak, przy takich pomysłach wibracja w nowym Dualu faktycznie stanie się zbędna. Wstrzymajcie się jednak póki co z wypytywaniem sprzedawców o gumowe komórki - zanim Sony wprowadzi pomysł w życie, minie z pewnością wiele lat (czujnik ruchu zastosowany w trzecim Dualu został zarejestrowany w biurze patentów w 1999 roku...). [kilu]



W chwili, gdy czytacie te słowa, w Japonii ma miejsce premiera kolejnej części najpopularniejszej serii Hudson Softu. Gra zatytułowana po prostu Bomberman pozwoli nam wybrać się w podróż po siedmiu różnych planetach, z których każda posiadać ma inne właściwości. Akcja przedstawiona będzie tradycyjnie z góry, jednak tym razem grafika będzie trójwymiarowa. Nowością ma być możliwość gromadzenia zbieranych po drodze power-upów. Dla przeciwników udziwnień autorzy przygotowują tryb Classic, złożony z 50 leveli. Kolejne 20 map znajdzie się w trybie multiplayer dla czterech graczy (zabraknie niestety opcji online). Premiera wersji anglojęzycznej planowana jest na czwarty kwartał 2006. Warto o tym pamiętać – w trybie multi Bomberman nie ma sobie równych! [kilu]

WORLD TOUR SOCCER 2

Druga część arcade owej piłeczki od Sony kontynuuje myśl przewodnią pierwowzoru, wpisując się przy tym w pojęcie handheldowej natychmiastowości. Żadnych lig czy pucharów - ta gra to jeden wielki Challenge Mode, gdzie wszystkie mecze rozgrywamy na określonych zasadach. Tą główną jest zdobycie wyznaczonej ilości punktów, co z kolei osiągamy grając według wytycznych - a to musimy atakować lewą/prawą stroną, a to najwięcej korzyści przynosi strzelanie goli z dystansu, a to w każdej akcji piłka musi trafić do wszystkich 11 (!) zawodników, a to musimy oddać strzał w iluś tam sekundach itd. Zabawa sprowadza się więc do krótkich, ale intensywnych sesji, i bynajmniej nie mam tego za złe. Wręcz przeciwnie! Sterowanie jest proste i instynktowne, szybko idzie się przystosować - przypomina to z Pro Evo, przy czym przyzywanie na pomoc drugiego obrońcy znajduje się pod L, co w przypadku handhelda jest znacznie wygodniejsze. Inna sprawa, że twórcy zadbali, byś tego zagrania nie nadużywał - wezwany w ten sposób kompan najczęściej skosi bezczelnie rywala. Zwody wykonuje się również z L i niestety zbyt często kończą się one powodzeniem - może poza zagraniem a la Szewczenko, czyli lądowaniem na trawie w poszukiwaniu rzutu karnego;)

Ilość drużyn skurczyła się z 245 do 71 (wyleciały wszystkie klubowe), co sympatyczne nie jest. Reprezentacje są na licencji (z kilkoma wyjątkami - Niemcy, Holandia...), więc z radością

NOR
08:34 1' 00660
USA
9 J CAREW
P MASTRO. 8

można przywitać wśród naszych orłów Kukiełkę, Głowackiego i Hajtę.). Postarano się o pełne zaplecze multi - szarpać można zarówno w trybie Ad Hoc, jak i Infrastructure, przy czym w tym drugim znaleźć chętnych jest naprawdę bardzo trudno (być może w momencie gdy czytasz te słowa, miesiąc

GOAL SCORED
F LAMPARD
BECKHA. 7

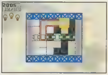
po premierze, sytuacja uległa zmianie). Nie zabrakło również opcji Game Sharing, pozwalającej wysłać kumplowi demo gry.

Gra prezentuje się solidnie również w kwestii wizualnej, aczkolwiek (ulubione słowo polskich piłkarzy) wodotrysków zabrakło. Trochę brakuje mi trybu kariery czy rozgrywek, w których nie ma licznika punktów. Niemniej w World Tour Soccer 2 da się pograć, mimo prostoty i pojawiającego się po pewnym czasie uczucia znużenia. ☐ [Koso]

PSP **WERDYKT**
SCEE SPORTOWA
7 4 7 7
7-
▲ prostota
▲ zaliczanie zadań
▼ prostota
▼ brak kariery
3+

POLARIUM ADVANCE

Polarium był jedną z pierwszych gier, jakie ukazały się na DS. Podobnie jak inna gra logiczna, Zoo Keeper, doskonale pokazywała ona nowe możliwości, jakie oferuje dotykowy ekran. Biorąc to pod uwagę niezwykłe wydaje się, że obie gry postanowiono przenieść na GBA. O ile jednak port Zoo Keeper (Zooo) został obcięty z kilku atrakcji, tak nowa wersja Polarium to w zasadzie pełnoprawny sequel, wzbogacony o kilka nowości. Przypomnę jednak najpierw, na czym polega zabawa. Na niewielkiej planszy umieszczone są klocki w jednym z dwóch kolorów, otoczone szarą przestrzenią. Zaczynając w wybranym punkcie "przeciągamy" kursorem po wybranych klockach, rysując w ten sposób swego rodzaju ścieżkę (obrazuje to screen), nie mogącą się przecinać. Zaznaczone za jej pomocą klocki zmieniają kolor na przeciwny. Powstają w ten sposób jednokolorowe, poziome linie, które następnie znikają. Umieszczone wyżej klocki opadają na ich miejsce i, jeśli dobrze przemyśleliśmy strategię, również tworzą znikające linie, pozostawiając pustą planszę. Brzmi to niezbyt jasno, jednak zapewniam, że w praktyce zasady są banalne (za to poziom trudności już niekoniecznie). W wersji na GBA znalazły się trzy nowe typy klocków oraz aż 365 puzzli (w pierwowzorze było ich 100) - niektóre na tyle rozbudowane, że musimy oddalać planszę, by widzieć je w całości. Dodatkami są tryb Time Attack oraz rozbudowany edytor z możliwością zapisania w pamięci kilkudziesięciu plansz. Mimo braku DS-owego interfejsu sterowanie nie sprawia problemów, w żaden sposób nie ucierpiała też oprawa. Obok Denki Blocks, ChuChu Rocket i dostępnego tylko w Japonii Guru Logic Champ, to jedna z najoryginalniejszych gier logicznych na GBA. ☐ [kilu]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT**
MITCHELL LOGICZNA
6 6 7
7+
1 GRACZ
▲ oryginalne zasady
▼ dość monotonna

Micro Machines V4

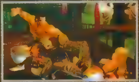
PSP jest wymarzoną konsolką do multiplayerowych akcji: bezprzewodowa łączność to komfort na najwyższym poziomie. Z kolei seria MicroMachines to wspaniała gra multiplayerowa. Wniosek: MMV4 na PSP rządzi! Nie ma co się rozpisywać nt. samej gry, gdyż nie różni się ona niemal niczym w stosunku do "dużej" wersji, której recenzję znajdziesz w bieżącym numerze PE. Najważniejsze różnice: na PSP zauważyłem co najmniej jedną ekskluzywną trasę, kamera jest nieco bardziej oddalona od samochodzików, a w niewyjaśnionych okolicznościach zaginął edytor tras. Lichy, bo lichy

(na PS2), ale lepszy rydz niż nic. Gra wygląda i rusza się słabo, tekstury prezentują poziom bliski gleby, framerate również pozostawia wiele do życzenia. MMV4 postawiony obok Burnouta wygląda jak "idź stąd i nie wracaj", lecz gameplay pozwala zapomnieć o tej niedogodności. Ogólnie jest wesoło i polecam Ci ten tytuł, jednak tylko i wyłącznie pod kątem multi. ☐ [HIV]

PSP **WERDYKT**
CODEMASTERS WYŚCIGI
5 4 5 7
7
▲ multiplayerowy ogień
▲ sporo tras,
▲ masa fun
▼ engine
▼ brak edytora
3+

鉄拳 TEKKEN DARK RESURRECTION

Najwspanialsza bijatyka znana z PS2 wypłaciła mi kopniaka w szczenę - zagościła na PSP. I co z tego wyszło, jak sprawuje się tak zaawansowana bitka na handheldzie? Nie chciało mi się wierzyć, że Namco zdoła przenieść to cudeńko na system kieszonkowy, nie wyobrażałem sobie tego... A jednak.



Do plejady gwiazd z uniwersum The King of Iron Fist Tourament dołączyły 2 nowe postacie: Dragunov (Rosjanin walczący w stylu Sambo Wrestling, z gęby przypominający pewnego demonicznego wokalistę:), oraz Lilu (nastolatka reprezentująca street style). Obie doskonale wkomponowują się w TK, są skrajne (mroczny gnój i słodziutka pi... laseczka) i walczą przekozacko (Dragunov to prawdziwy twardziel!). Ponoć możliwości starych postaci zostały lepiej wyważone, jednak nie należę do grupy świrów (cześć Mashter), którzy są w stanie określić, czy zaszły jakieś poważne zmiany w stosunku do TK5, tj. nie liczę klatek animacji w wykonywanych ciosach, ani nawet nie mam opanowanych więcej niż 10 postaci, toteż nie jestem w stanie stwierdzić, czy pojawiły się nowe ciosy, czy "ściany" zostały nieco "ochłodzone" itd. - takie meandry zostawiam pokitranym zawodowcom. O tym będzie za miesiąc w werdykcie ostatecznym. Wiem natomiast jedno: ta gra była i jest wspaniała! A co najważniejsze - Namco niczego nie spaściło, wciąż czuć 100-procentowy feeling serii Tekken. Dasz wiarę?

Już na etapie zapowiedzi zachodziłem w głowę, jak w praniu sprawować się będzie nieco drętwy d-pad PSP. TK charakteryzuje się tym, że na "bardziej zaawansowanym" poziomie wymaga błyskawicznego wprowadzania skomplikowanych [illegible] kierunków (oraz ciosów:). Niestety, w praktyce niezbędne wydaje się [illegible] specjalnej nakładki [illegible], która ma ułatwić zadanie. Skosy i półkola wykonywane w ekspresowym tempie, kilka po sobie i precyzyjnie, na d-padzie? Niemożliwe do wykonania. [illegible] zaledwie 2 klawisze specjalne (L i R) zamiast czterech. Wprawdzie nie jest to błąd w sztuce, lecz ograniczenia wynikające ze specyfikacji PSP, ale przeszkadza wieloletnie przyzwyczajenie do obłożenia klawiszy i egzekwowanie kombinacji z ich użyciem daje o sobie znać. No nic, do tego trza się [illegible].

Oczywiście nie dane mi było doznać growego orgazmu za sprawą multiplayerowej jatki przez WiFi oraz opcji Share, zaś Tekken Bowl, Ghost i masę fatałaszków dostępnych w sklepie pomijam. O wykonanie zatem spytasz? Lepiej nie pytaj, bo brak mi słów, aby przekazać na piśmie to, co widziałem. Perfekcyjna animacja postaci i ich wykonanie ([illegible]), elementy ruchome (palce, włosy, łańcuchy itp.), wspaniałe areny (dwie nowe, również masa elementów rozsypujących się), wspaniałe tekstury. Magia. W dodatku gra śmiga w płynniusieńkich 60 fps'ach i nawet [illegible] moment się nie dławi (priorytet w bijatykach). Efektu "ŁAŁ!" dopełnia wyśmienita ścieżka dźwiękowa (stere i nowe kawałki) i efekty specjalne - prawdziwy majstersztyk. Namco jest wielkie - udowodniło to po raz kolejny.

Tekken ma to do siebie, że ciężko wyczaić [illegible] błędy po [illegible] sesjach, tym bardziej w [illegible] wersji, zatem pełnowartościowej recenzji wersji PAL spodziewaj się w stosownym momencie (wrzesień), kiedy to porównany ją z oryginałem w wersji Arcade - ale to już robota dla Mashtera i Multiego. Do ponadczasowości tej gry nie mam wątpliwości - bawi mnie nieprzerwanie od wielu lat, lepiej niż każda inna bitka. I jestem pewien, że moja kolejna wypłata zostanie uszczuplona o kwotę na ten tytuł, tylko mój. Z reguły nie kupuję gier, gdyż nie mam takiej potrzeby (zalety tej podłej pracy;), ale Dark Resurrection po prostu chcę, wręcz pragnę mieć na własność. Łyknę płytkę UMD, zaszyję się w ustronnym miejscu z PSP i będę cieszył swoją ulubioną bijatyką dosłownie wszędzie (Tekken na kiblu - kto by pomyślał 9 lat temu?). I biada z półobrotu temu, kto wówczas śmie przerwać mi zabawę. (...) Przepraszam za chaos, jestem pod tak ogromnym wrażeniem tej gry, że nie potrafię zebrać myśli do kupy. Teraz czuję się absolutnie spełniony jako posiadacz przenośnego systemu Sony i koniec, kropka. Must have na maksiora! Czekamy do września. ☐ [hiv]

PSP **BETAWERDYKT**

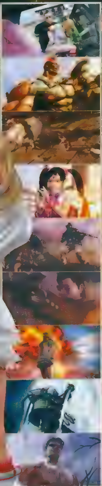
SCEE/NAMCO BIJATYKA

10 10 10

10-

sterowanie (d-pad)

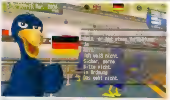
TBC



Intro

▲ Podobnie jak w TK5, renderowany film stoi na najwyższym poziomie i jest kapitalnie wyreżyserowany. Wszystko zaczyna się od obrazu Jinpachiego, uwięzionego w lochach i skrępowanego potężnymi łańcuchami. W dziadka wstępują nagle potężne siły i zaczyna się oswabadzać - i w tym momencie mamy zmianę ujęcia i prezentację jednej z dwóch nowych postaci Lily, zaatakowanej przez jakiegoś nygusa. Kolejne ujęcie i Jack-5 walczy na dachu znanego budynku wraz z Xiaoyu. Następnie wchodzi drugi debiutant Dragunov, kierujący oddziałem wojska niszczącego miasto – gościu delektuje się widokiem wyskakujących z okna podpalonych ludzi. Powrót do Lily uczestniczącej w ładnej akcji na autostradzie, Asuka medytująca w dojo, Yoshek tnący mieczem przez wodospad, Feng spuszczający łomot Leiowi, nalot na Jina i na skąpany w deszczu cmentarz, z którego powstaje Heihachi – tak rozpoczyna się TK:DR. ☐ [kali]

TalkMan™



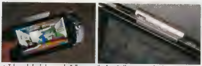
Pomysły Sony bywają bardzo ambitne. Co powiecie na interaktywny słownik tłumaczący w locie to, co do niego powiecie na inny język? Abstrakcja i science-fiction? Niestety tak, jednak jeśli podejść do zapowiedzi japońskiego giganta z dystansem, jeden z oryginalniejszych tworów na PSP okaże się praktycznym narzędziem i ciekawą zabawką.

Bohaterem gry jest niebieski ptak Max. To on pośredniczy w rozmowie, bierze udział w scenkach, podpowiada, ocenia, czasem śmieszy. Podstawowym trybem w Talkmanie jest opcja Talk. Założenia autorów były bardzo śmiałe – Max miał rozpoznawać wymawiane przez nas proste zdania i tłumaczyć je na wybrany na początku zabawy język, a następnie tłumaczyć dla nas odpowiedź rozmówcy. W praktyce nie jest tak różowo, jednak gdy już zapoznamy się z ograniczeniami, okazuje się, że system działa całkiem sprawnie. Podstawą jest wybranie właściwej sytuacji (jest ich aż 28, w tym sklep, hotel, taksówka, spotykanie ludzi, wynajmowanie auta, nocne życie itp.), której dotyczyć może nasza wypowiedź. W każdej z nich (możemy się między nimi przełączać w dowolnej chwili) znajduje się zazwyczaj przynajmniej kilkadziesiąt predefiniowanych wypowiedzi – prostych pytań, stwierdzeń itp. Konsola nie ma problemów z rozpoznawaniem naszych wypowiedzi (w razie wątpliwości wyświetla kilka zwrotów - musimy wybrać ten, o który nam chodzi), pod warunkiem, że wybraliśmy właściwą kategorię, a wypowiadany przez nas zwrot został umieszczony w grze przez autorów. A że lista bywa niecodzienna, dobrze jest wcześniej się z nią zapoznać, by uniknąć niespodzianek. Najczęściej używane zwroty można dodać do zakładek, by były dostępne w każdej chwili. Możliwe jest też „ręczne" wybranie każdej z umieszczonych w grze wypowiedzi z hierarchicznego menu - stosunkowo mało wygodne, za to skuteczne. Oczywiście konsola jest w stanie tłumaczyć wypowiedzi naszego rozmówcy, możemy też przywołać dla niego menu ze standardowymi odpowiedziami (w jego języku).

Miłym dodatkiem są umieszczone w Talkmanie mini-gry. Pierwsza polega na powtarzaniu krótkich zwrotów w obcym języku, co następnie konsola ocenia. Niestety, trudno „wstrzelić" się w gust Maxa - często z pozoru pięknie wypowiedziany zwrot jest słabo oceniany, szczególnie w przypadku jęz. angielskiego. Dodatkowo zwroty w języku japońskim zapisane są wyłącznie w kanji (osobiście wolałbym je czytać, niż powtarzać „ze słuchu"). W drugiej z mini-gier odsłuchujemy kilku zwrotów (z tłumaczeniami), po czym konsola powtarza jeden z nich, a my musimy przypomnieć sobie, co oznaczał. W Talkmana wbudowano też szereg dodatków: prosty dyktafon, przelicznik jednostek, zegar z podziałem na strefy czasowe, alarm (by go wyłączyć, musimy odpowiedzieć na pytanie Maxa) i kilka innych, mniej ważnych. Nie brakuje też sekretów.

Talkman to produkt niezwykle ciekawy, jednak nie pozbawiony wad. O największej wspomniałem przy okazji omawiania systemu rozpoznawania mowy – wypowiadane przez nas zwroty są poprawnie interpretowane tylko wtedy, gdy znajdują się na liście w wybranej przez nas kategorii. Listy te nie są zbyt rozbudowane – często brakuje na nich tego, co akurat chcielibyśmy powiedzieć (łącznie w Talkmanie znalazło się 3000 zwrotów). Irytuje też spora ilość długich loadingów (dodatkowo konsola dość długo, bo ok. 10 sekund wychodzi ze stanu uśpienia – w tego typu grze ma to szczególnie duże znaczenie). Bardzo brakuje też klasycznego słownika, najlepiej takiego, który rozpoznawałby wypowiadane wyrazy. I w końcu dla wielu przeszkodą nie do pokonania będzie brak języka polskiego. Europejska wersja Talkmana obsługuje języki: angielski, japoński, niemiecki, francuski, włoski i hiszpański.

Czy Talkman może się przydać podczas podróży? Na pewno, pod warunkiem, że znamy jego możliwości i ograniczenia, a nasz rozmówca jest bardzo otwarty i cierpliwy. ☐ [kilu]



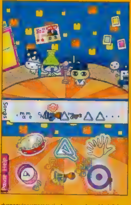
▲ Tak wygląda dodawany do Talkmana mikrofon. Podłączamy go do złącza USB i dokręcamy śrubką zabezpieczającą przed przypadkowym wysunięciem. Urządzenie ma dużą czułość i nie przeszkadza mu zbytnio hałas w otoczeniu (pod warunkiem, że nie jest za duży, np. w autobusie). Póki co Talkman jest jedyną grą korzystającą z tej przystawki. Działa także ze specjalnym headsetem dostępnym dla PSP

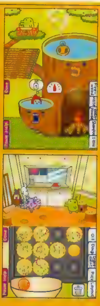
PSP WERDYKT
SONY
INNA
5 7 6
6
▲ ambitny pomysł
▼ bardzo ograniczone możliwości
1 GRACZ
3+

TAMAGOTCHI CONNECTION
Corner Shop

Moda na hodowanie wirtualnych zwierzaków w Europie okazała się równie intensywna, co krótka. W ojczyźnie zabawki było nieco inaczej - za sprawą Bandai co jakiś czas ukazywał się nowy model gadżetu, różniący się od poprzedniego drobiazgami. Ostatni, Tamagotchi Connection V3, oferuje m.in. możliwość wymiany danych z innymi egzemplarzami zabawki, odblokowywania mini-gier (zdobywamy je na specjalnej stronie internetowej, działają one tylko z danym egzemplarzem Tama-jajka) i przenoszenia pupila na... telefon komórkowy (tylko w japońskiej wersji).

Po co ten opis? Żebyście wiedzieli, czego od wersji na DS NIE oczekiwać. Sugeruje to podtytuł gry, a ostatecznie wątpliwości rozwiewa napis na ekranie tytułowym, pojawiający się po utworzeniu profilu - "Małe, słodkie sklepiki dla KiLutchi". Mam fioła na punkcie Japonii, więc nie poczułem się jak siedmioletnia dziewczynka (a jeśli już, to specjalnie mi to nie przeszkadzało;), jednak za zachowanie typowego Gracza ręczyć nie mogę. Pamiętajcie, że ostrzegałem! TC: Corner Shop to zestaw ponad 10 mini-gier wykonanych w konwencji małych sklepików i zakładów usługowych. W każdym z nich wykonujemy proste zadania zlecane przez klientów, dziwacznych mieszkańców Tamatown. Przykład? Zakład dentystyczny. Klienci przychodzą z dużymi brakami w uzębieniu. Uzupełniamy je plombami, uszkodzone zęby borujemy, łapiemy Złośliwą Bakterię, która z nich wypełza, a ubytek uzupełniamy pastą w odpowiednim kolorze. Idziemy dalej - kwiaciarnia. Klient życzy sobie duży bukiet pomarańczowych kwiatów, więc bierzemy kilka słoneczników czy innych stokrotek, dodajemy bajer w postaci motyla czy pszczółki, na koniec przyozdabiamy jakąś pasującą do reszty (albo i nie) kokardą. Piekarnia - dysponując wzorem ciasta i szeregiem składników (podkład w odpowiednim kolorze, dwa rodzaje różnokolorowego kremu, ozdóbki) realizujemy zamówienia. SPA - wedle życzenia siedzącego w wannie klienta podajemy właściwe kosmetyki i podsycamy ogień podgrzewający wodę. I tak dalej... Warto tu wspomnieć o interfejsie - korzysta on wyłącznie z ekranu dotykowego, kolejne czynności wykonujemy bezpośrednio stylusem, a przedmioty wybieramy z wysuwanego menu.





Z początku sklepiki są tylko dwa. Z czasem pojawiają się kolejne, a te, do których mamy już dostęp, ulegają rozbudowie, co wiąże się z nieznacznym podniesieniem poziomu trudności, jednak nie zmienia charakteru poszczególnych zadań. A te w obrębie danego sklepu są zawsze takie same. Gra jest prosta i wiele wybacza. W zasadzie nie można zrobić czegoś źle - jeśli idzie nam słabo, ocena jest gorsza, jednak klient i tak płaci nam tyle samo, co zawsze. Jest co prawda rozczarowany, ale nawet to jest słodkie. Jak cała reszta gry.

Takiej porcji japońszczyzny nie było chyba w żadnej wydanej w Europie grze na handheldy. Naszymi klientami są cebulki, pomidorki, kupki, chodzące sklepiki i inne zjawiska, których zdrowy umysł mieszkańca nie-Japonii nigdy by nie wygenerował. Łatwiej zaakceptować muzykę - jest... całkiem normalna (i bardzo przyjemna, wpadająca w ucho), może z wyjątkiem języka, jakim porozumiewają się istoty. W jednej z gier (pub) pojawia się zresztą jego transkrypcja; leci to mniej więcej tak - Kutchi Patchi Kuchi Kuchi Me-Metchi. Łapiecie?

Nie byłoby Tamagotchi bez trybu opieki nad wirtualnym żyjątkiem. Tu został on maksymalnie spłycony - w zasadzie jedyne, co możemy zrobić, to podotykać (serio!) naszego pupila lub dokupić kolejny gadżet do jego pokoju. Mamy też możliwość wymiany przedmiotów lub przesłania dema innemu posiadaczowi konsolki.

Trudno jest sprawiedliwie ocenić tego typu grę. Z jednej strony "normalny" Gracz żałować będzie każdej wydanej na nią złotówki, z drugiej - fan japońskich dziwactw powinien być zadowolony (szczególnie, jeśli jest płci żeńskiej;). Prosta, co prawda niezwykle schematyczna, ale też zapewniająca wyjątkowo niecodzienne wrażenia estetyczne (za grę odpowiada Nana On Sha, autorzy m.in. Parappa the Rapper i Vib Ribbon) zabawa na kilka godzin gwarantowana. A że później gra się nudzi... cóż - nie ma rzeczy idealnych. ☐ [kilu]

NINTENDO DS WERDYKT
NANA ON SHA SYMULATOR :)
6 7 6
7=
▲ poperdolkowatosc
▼ poperdolkowatosc
1 GRACZ

TENCHU
TIME OF THE ASSASSINS

Blisko rok przyszło czekać europejskim posiadaczom PSP-ka na zrozumiałą wersję Tenchu Shinobi Taizen. Rikkimaru i reszta skrytobójców z feudalnej Japonii uderzyła na Stary Kontynent pod koniec czerwca, ale czy warto było tak długo czekać?

Tenchu: Time of the Assassins daje możliwość pobawienia się każdą z postaci, jakie pojawiły się na przestrzeni całej sagi. Poza dobrze znanym Rikkimaru, Ayame oraz Rin i Tesshu, a także ukryta postać, której odblokowanie sprawi sporą frajdę fanatykom serii. Każdy z bohaterów podąża inną ścieżką fabularną, tym samym oferując nieco inne poziomy. Misje wzbogacone są scenkami filmowymi, wykonanymi w równie dobry sposób, co intro. Zresztą gdy zaliczysz wszystkie levele, możesz pobawić się w trybie Free Mission, zawierającym blisko 50 misji stanowiących mieszankę zadań ze wszystkich scenariuszy.

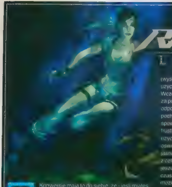
Sama rozgrywka pozostała bez zmian. Zanim przystąpisz do akcji, dobierasz ekwipunek, który - powiedzmy sobie szczerze - ma niewielki wpływ na przebieg walki. Następnie rozpoczyna się zabawa w skradankę - cichy ninja eliminuje wrogów, kierując się (najlepiej niepostrzeżenie) z punktu A do punktu B (granie z mapą jest banalnie proste). Teren działań nie dość, że jest bardzo ograniczony, to na dodatek doskwiera największy mankament wersji japońskiej - ograniczone przez mrok pole widzenia (niemalże jak w szarakowym Tenchu). Na dobrą sprawę widać obszar na odległość kilku metrów od miejsca, w którym znajduje się bohater. Jak wiadomo, w skradankach nacisk kładzie się na dobry przegląd sytuacji, co by z większą swobodą i precyzją unicestwić wroga. Niestety, tutaj możesz polegać bardziej na liczbowym "czujniku", określającym w jakiej odległości znajdujesz się od wroga, niż na własnym wzroku. Jeśli obserwujesz swoją ofiarę, a ta zniknie w "czeluściach mroku", nie ma możliwości śledzenia jej dalszych ruchów. Na dodatek kamera skutecznie utrudnia zabawę, ukazując z reguły najmniej istotny fragment planszy. Co prawda można swobodnie manewrować widokiem wciskając oba triggery, ale jest to na tyle anemiczne w użyciu, iż przeciwnik zdąży Cię nakryć zanim sprawnie zareagujesz. Zastosowanie "krótkowidza" wynika z ograniczeń sprzętowych handhelda Sony, również sama oprawa wizualna nie powala, wręcz przeciwnie. Technicznie dzieło to prezentuje klasę znacznie niższą od Wrath of Heaven. Gra jest wolna, brakuje jej zdecydowanie większej dynamiki akcji. Walki są nudne, stealth kille pozbawione atrakcyjności, a do tego co rusz natykamy się na jakieś kwiatki, jak choćby uniemożliwienie oddania skoku po zalockowaniu się na celu. Wyczuwalna jest także nieco opóźniona reakcja na ruchy analoga. Można by tak zresztą dalej wymieniać...

Czas na dobre strony tej produkcji. W grze zawarto edytor leveli (całkiem udany i niezbyt skomplikowany w obsłudze). Fajnie, ale to już kiedyś było. Co jeszcze? Jest obsługa gry po Sieci, ale biorąc pod uwagę polskie warunki, jest argumentem "za" dla bardzo ograniczonej grupy osób. Muzyka to zdecydowanie najmocniejsza strona tej produkcji. Trzyma klimat całej serii, można usłyszeć utwory charakterystyczne dla sagi, niekiedy znane z poprzednich jej odsłon.

Zapewne zerknąłeś już do oceniaczki i wiesz wszystko. Trzeba dodać, że seria Tenchu wypaliła się. Jej czasy minęły, podobnie jak feudalne rządy w Japonii. Przydałby się powiew świeżości w tym temacie, a nie ciągła eksploatacja sprawdzonych pomysłów. ☐ [M@jk]

WERDYKT
SEGA
SKRADANKA
5 7 7
6-
długość gry
edytor misji
wykonanie
dorysowywanie tła
niedoróbki
1-2 GRACZY
WIFI AD-HOC
18+

LARA CROFT TOMB RAIDER
LEGEND



Konwersje mają to do siebie, że - jeśli miałeś styczność z pierwowzorem - przyciągnąć Twoją uwagę mogą w zasadzie jedynie poczynione zmiany. Jako że liczba innowacji, jakie wnosi port TR:Legend, jest znikoma, niniejsza recenzja długa nie będzie.

Nie ma sensu rozpisywać się nad fabułą czy sposobem gry, bowiem wszystko to dokładnie zrelacjonował Ci Koso 3 numery temu. TR:L na PSP ma dokładnie to samo intro, levele, oprawę audio, scenki i dialogi, czy też treningową posiadłość panny Croft. Inaczej ma się sprawa z grafiką. Poczyniono spore cięcia w teksturach, obiekty mają znacznie mniej detali. Tła wyglądają bardzo ubogo, nie wspominając już o wyglądzie samej Lary - brak antialiasingu gryzie w oczy na każdym kroku. Jak na ironię, pomimo tak wielkich cięć w oprawie, gra tnie - i to niemiłosiernie (zwłaszcza podczas sekwencji strzelanych). Zmianie uległo nieco rozłożenie klawiszy akcji, przez co na początku ciężko jest przyzwyczaić się do obcowania z kamerą. Dlaczego? Najłatwiej wyjaśnić to na przykładzie linki, która dostępna jest teraz bezpośrednio z podręcznego menu. Choć korzystanie z niej wydaje się poręczne (wystarczy wybrać item i wcisnąć "trójkąt", by go użyć), w praktyce koliduje z trybem rozglądania się. Wcześniej używanie "mobilnego kabla" odbywało się za pomocą "kwadratu" (PS2), teraz przycisk ten odpowiedzialny jest za akcję. Jak się okazuje, zbyt pochopne użycie go wraz z ruchem analoga spowoduje... zmianę punktu widzenia. Bywa to frustrujące, zwłaszcza gdy jest potrzeba szybkiego użycia klawisza akcji. Problemy sprawia również oświetlenie. Nawet jeśli ustawisz maksymalną jasność w konsolce, granie w blasku słońca mija się z celem i praktycznie nic nie widać na ekranie. Warto jeszcze wspomnieć, iż tryb zaliczania etapów na czas (Time Trial) został nieco udoskonalony, bowiem można teraz pokonywać levele we dwójkę i porównywać czasy. Tylko po co?

Pamiętasz kieszonkową wersję PoP? Tutaj jest analogiczna sytuacja. Niby autorzy nie mieli tyle czasu na dodanie jakichś bonusów, co w przypadku Revelations, ale tak czy siak port "Legendy" wydaje się skiepszczony. Jeśli nie miałeś styczności z wersją na duże konsole, a jesteś wiernym fanem pani archeolog, to możesz zaryzykować spotkanie z ponętną brunetką. W przeciwnym wypadku Lara "bez makijażu" wywoła u Ciebie zdegustowanie. [M@jk]

WERDYKT
EIDOS
PRZYGODOWA
6 7 7
7-
Tomb Raider na PSP
uproszczenia w grafice
spowolnienia animacji
drobne usterki
1-2 GRACZY
12+

Juiced
eliminator

Juiced stawiał czoła przeciwnościom losu, jednak dał radę i troszkę zamieszał na dużych konsolach. Nie ma co wnikać w tę historię, najważniejsze jest to, że PSP właśnie otrzymało swój port (minął równy rok). Niestety, nie powala on na kolana.

Całkiem nieźle wypada tryb kariery. Wprawdzie "kalendarz" jest mocno uproszczony, jednak jasno i przejrzyście ukazuje, jakie eventy dostępne są w danym momencie. Na trasach szaleje maksymalnie 5 fur, developer nie zrezygnował z patentu wytrącania z równowagi przeciwników i obstawiania wyścigów, fury można tuningować i malować. Model jazdy jest bardzo dobry: samochody są ciężkie, efektownie slide'ują, a i każda modyfikacja ma przełożenie na zachowanie oraz osiągi. W grze znalazło się 9 nowych pojazdów, 2 nowe lokacje (łącznie +8 tras), a także 8 postaci. Eliminator nie ma czym pochwalić się w kwestii oprawy graficznej. Po pierwsze, jakość tekstur woła o pomstę do nieba. Po drugie, otoczenie zostało potraktowane po macoszemu i na próżno szukać takich szczegółów, jak ruchome elementy, widownia, czy też podświetlane znaki nawigacyjne, że nie wspomnę o papierach i liściach walających się po drodze. Mocno zawodzi również animacja, wymagająca 30 fps'ów, przy czym wspomagająca się przez wszechobecny motion blur - otoczenie jest mocno rozpaćkane. Z uwagi na słaby engine można pomarzyć o wizualizacji uszkodzeń - o zniszczeniach donoszą wyświetlane komunikaty, z kolei modele samochodów są proste jak włos Mongoła. Nie zawiodłem się za to na oprawie dźwiękowej: silniki kręcą się przyjemnie dla ucha, rubasznie świstają turbosprężarki, opony piszczą z zachwytu, natomiast ścieżka dźwiękowa przygrywająca w tle ryje beret. Co ważne, można szaleć w bezprzewodowym multiplayerze.

AUSTIN 1ST MEDIUM
KAYLA 3RD MEDIUM

No i co - grać? Juiced: Eliminator jest nudny, wtórny i brzydki. Zdecydowanie preferuję Burnout: Legends oraz Ridge Racera. A Ty...? ☐ [Hiv]

WERDYKT
THQ
WYŚCIGI
5 8 6
6
model jazdy
tuning
"Aleś Ty brzydki!"
nic zabijającego ćwieka
1-6 GRACZY
WIFI
12+

Hardkor

szara strefa

szarastrefa@psxextreme.pl

Ufff, kto znów zapalił tę koszmarną żarówę?! Lato, upał, sezon ogórkowy, wszyscy hackerzy wzięli sobie wolne i odpoczywają gdzieś na tropikalnych plażach, popijając drinki z palemką. "Szara Strefa" jest więc w tym miesiącu, chcąc nie chcąc, jak ogórek dużo w niej wody:). No to zaczynamy to lanie...

Jeszcze więcej opcji

Jak wszyscy wiemy (albo i nie), HDLPatch to program na PS2/PStwo, który pozwala na patchowanie HDLoadera i uzupełnianie go o najróżniejsze nowe, przydatne (albo i nie) opcje. Najnowsza wersja HDLPatcha, już z numerem 0.8b, oprócz zwyczajowego poprawienia błędów, została zaopatrzona w kilka nowych ciekawych funkcji. Jedną z nich jest moduł obsługujący DVD9 automatycznie dołączany do menu HDLoadera, oraz (w końcu!) obsługa modeli V12/V13. Z opcji ułatwiających życie zwykłemu szaremu użytkownikowi wymienić można między innymi: szerszą listę aplikacji (lista wyświetlana na ekranie mieści więcej tytułów), pełną obsługę 2 terabajtów na HDD (dzięki patchowi LBA 48 bitów), wybór pomiędzy trybami MDMA i UDMA podczas startowania HDLoadera oraz opcję pozwalającą na uniemożliwianie automatycznego wyłączania się dysku twardego po zbyt długim czasie nieużywania (powodowało to czasem zawieszanie się używanych aplikacji i utratę danych). Z opcji czysto "kosmetycznych" przydadzą się na pewno dość spore możliwości zmiany grafiki HDLoadera (ekran powitalny, ekran programu i przyciski) oraz fontów, jest nawet opcja pozycjonowania okna programu oraz możliwość przełączenia sterowania przyciskami X/O na sposób japoński. Wszystko to, oczywiście, "lekko, łatwo i przyjemnie", nic, tylko używać... Zanim zaczniecie, pamiętajcie jednak: HDLPatch to wciąż wersja beta, nikt więc nie odpowiada za ewentualne uszkodzenia, jakie ten program (albo zmodyfikowany przez niego HDLoader) może wyrządzić plikom na twardym dysku Waszej konsoli.

Kolejna wersja SMS-a

SMS Media Player to całkiem udany odtwarzacz plików DivX i mp3 na PS2/PS2 Slim. Właśnie ukazała się jego najnowsza wersja, z numerem 1.7, a w niej kilka zmian. M.in. zmieniono sposób zarządzania obrazem - teraz program używa ujednoliconego formatu obrazu dla wszystkich skórek i ikon. IPU, czyli Image Processing Unit, moduł odpowiedzialny za kompresję i dekompresję plików graficznych, działa teraz zdumiewająco szybko (obraz o wielkości 640x480 bitów został zdekompresowany z około 30 KB do 900 KB w niecałe 8 milisekund!). Do tworzenia obrazów dołączono nową wersję aplikacji w formacie Win32, pic2sml.exe, która zastąpiła poprzednio używany programik pic2sms.exe. Jeśli chodzi o filmy o dużej rozdzielczości, nowa wersja SMS-a odtwarza je przy użyciu zredukowanej rozdzielczości kolorów (tak zwane "ditchered 16 bit", czyli niepełne 16 bitów), dzięki czemu unika się artefaktów, spowodowanych niewystarczającą ilością pamięci RAM układu GS, i poprawia ogólne odtwarzanie mediów. Pliki AVI nie posiadające przeplotu (non-interleaved) nie są odtwarzane, obciążają bowiem zbyt mocno pamięć konsoli. Do nowej wersji SMS-a dodano również możliwość kopiowania wybranych plików medialnych na domyślną partycję dysku twardego konsoli (obsługiwany jest tylko oryginalny dysk Sony). Jest to jednak póki co opcja w pełni eksperymentalna, więc używacie jej na własne ryzyko - pliki zostają nadpisane bez żadnego ostrzegającego komunikatu, możecie więc stracić niechcący ważne dane. Program rozwija się przepięknie, więc zapewne już niedługo będziemy mieli okazję powiadomić Was o jego nowych, jeszcze bardziej przydatnych opcjach!

Taka mała ciekawostka

Netoo, student z Francji, stworzył na PSP program homebrew pozwalający na sterowanie małym robocikiem przy pomocy Wi-Fi - może on ruszać ramieniem, a nawet robić zdjęcia dołączoną kamerą i przesyłać je do konsolki. Filmik z tego osiągnięcia znajdziecie tutaj: www.youtube.com/profile?user=netootheouf Patrzcie i uczcie się!

Nowa wersja emulatora GBA

Programista ZX-81 puścił w Sieć nową wersję emulatora GBA na PSP. Najważniejsza i najbardziej odczuwalna przez użytkowników jest ogromna poprawa szybkości działania emulatora. Niestety, nadal jednak tylko kilka gier jest naprawdę grywalnych, z resztą są mniejsze lub większe problemy. Poza tym poprawiono jakość dźwięku, dodano nowe tryby renderowania obrazu (grafika jest gładsza i przyjemniejsza dla oka), obsługę plików ZIP oraz możliwość robienia zrzutów ekranu w formacie PNG (a nie BMP, jak do tej pory). Jeśli interesuje Was, jak wygląda i działa teraz ten emulator, obejrzyjcie filmik pod adresem: http://youtube.com/watch?v=wdQT7qMW3s.

Kulki na Nintendo DS!

Niejaki Jed stworzył klon bardzo popularnej gry Frozen Bubble na Nintendo DS. Wersja beta, ukryta pod kryptonimem FP-Project, ma 99 poziomów, autor pracuje dodatkowo nad multiplayerem, będzie więc naprawdę duuużo zabawy. Najnowsze wersje znajdziecie na stronie (czy raczej blogu) autora: http://www.jdoucet.net/. Swoją drogą, Jed przyznał, że przydałaby mu się mała pomoc przy tym projekcie, może więc znajdą się jacyś chętni? Ktokolwiek? Haaalo??

I jeszcze jedna gra na NDS-a...

Czterech brazylijskich studentów informatyki, w ramach swojej pracy końcowej, wykonało port gry Liquid War na NDS-a. Jeśli chcecie sprawdzić, jak wygląda i działa wersja Brazylijczyków, zajrzyjcie tutaj: www.youtube.com/watch?v=mrJyJVd0JWs. Pliki gry już niedługo znajdziecie pod adresem: http://teamnnc.free.fr/phpBB2/viewtopic.php?p=6322#6322.

A może mały konkursik?

Nudzicie się na wakacjach i chcielibyście w końcu zrobić coś pożytecznego? Co powiecie na udział w małym wakacyjnym konkursie programowania? Strona Neoflash (producent NDS Flash Linkera) po raz kolejny organizuje "NEO Summer Coding Contest". Konkurs przeznaczony jest dla programistów tworzących na NDS (oraz GBA) i PSP, odbywa się w dwóch kategoriach: oprogramowanie i gry. Nagrody przewidziano dla pierwszych 10 osób w każdej kategorii, wygrać można nawet Nintendo Wii, NDS Lite albo PSP, oraz najróżniejsze zestawy przydatne dla developerów. Termin końcowy nadsyłania programów i gier to 20 sierpnia 2006 roku, zasady konkursu oraz inne ważne informacje znajdziecie na stronie: http://www.neoflash.com/forum/index.php/topic,2417.html. Ktoś chętny? Powodzenia.

Przejściówka do Xboxa

Padł Wam właśnie napęd Xboxa? Macie ostatnio zbyt wiele komunikatów "Dirty Disc Error"? Nie możecie jednak znaleźć odpowiedniego zastępczego napędu? Być może już niedługo będziecie mogli zapomnieć o tym "drobnym" problemie, pojawiły się bowiem zapowiedzi rychłego wypuszczenia na rynek przejściówki, która pozwala na używanie jednego z pecetowych napędów LG jako napędu konsoli. W ten sposób Xbox odzyskuje swoją funkcjonalność, a szybkość wczytywania danych jest nawet większa niż przy oryginalnym napędzie. Ile naprawdę wart jest ten wynalazek, okaże się, gdy już trafi na rynek. A więc... pożyjemy - zobaczymy...

Nowy gadżet do Xboxa 360

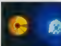
Grupa Xtender wypuściła kolejny ciekawy dodatek do nowego Xboxa. "XMC 360 SATA to PC USB" to przejściówka pozwalająca na łączenie konsoli (a właściwie jej dysku twardego) z pecetem przy pomocy łącza USB i łatwe zgrywanie stanów gier i plików multimedialnych. Przejściówka ma swoje własne niezależne źródło zasilania, jest więc kompletnie przenośna, łącze USB 2.0 pozwala na bardzo szybkie przesyłanie danych. Więcej informacji na ten temat prawdopodobnie już niedługo.

Coś na upały...

Letnie upały stanowczo szkodzą przegrzewającym się Xboxom 360. Boleśnie przekonało się o tym już wielu Graczy, stąd też popyt na wszystko, co może choć trochę ochłodzić konsolę. Szczególną popularnością wśród majsterkowiczów cieszy się chłodzenie konsoli wodą (albo innym płynem) - jak zapewne pamiętacie, pisaliśmy już o 4 niezależnych systemach. Ludzie z Koolance stworzyli właśnie kolejny zestaw do samodzielnego montażu, składający się z jednostki chłodzącej zaopatrzonej w pompy, wiatraczki, radiator, wyświetlacz temperatury i własne źródło zasilania, kostek chłodzących CPU i GPU, płynnego chłodziwa, rurek, zaczepów oraz innych niezbędnych części. Jeśli jednak nie lubicie wody, dmuchajcie na swojego Xboxa chociaż wentylatorem albo zainwestujcie w klimę - w takie upały konsola na pewno będzie Wam bardzo wdzięczna!

Coś akurat na sezon ogórkowy?

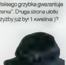
Sezon ogórkowy, żadne nowe gry nie wychodzą, więc ludzie wakacjują albo... mają więcej czasu na grzebanie w swoich konsolach. Pomysły, na jakie wtedy wpadają, bywają... mocno zastanawiające. Niektórzy na przykład postanowili zdecydowanie zmodernizować wygląd swoich konsol NES i wprowadzić je w końcu w XXI wiek. Pewien Francuz wsadził więc swojego NES-a w obudowę wyglądającą dokładnie jak PS2, drugi przerobił kontrolera Nintendo w czytnik kart, trzeci zrobił z niego odtwarzacz płyt DVD, inny umieścił twardy dysk laptopa wewnątrz NES-owego cartridge'a Zelda, a na dodatek dołożył port USB! Przerabianie w drugą stronę też się zdarza: francuski modder o ksywie Kotami stworzył dla swojego NDS-a nową obudowę. Z zewnątrz jest ona inspirowana prostym designem NES-a, wnętrze idealnie udaje kontroler do tej konsoli. Inny maniak najpierw wsadził mini Maca w obudowę NES-a, potem pozostałe po tej operacji bebechy konsoli wsadził w obudowę, którą zbudował sobie z klocków Lego. Jeszcze jedna osoba, mając do dyspozycji starego Game Boya, dysk ATAPI i kilka dodatkowych części, zbudował sobie... odtwarzacz płyt CD, z wyświetlaczem tytułów utworów. Jak? Dokładny opis znajdziecie na stronie http://personales.ya.com/proyecto_gb/. Szczytem szczytów wakacyjnego przerabiania jest jednak... Pac Man na rower. Niejaka Ladyada (jedna z tych nielicznych kobiet w szarostrefowym światku), przy użyciu diod świecących i odrobiny elektroniki, stworzyła animację z Pac Mana, wyświetlaną... na kołach roweru. Niestety, trzeba jeździć po ciemku, żeby robić odpowiednie wrażenie... Więcej znajdziecie na blogu tej pani: http://www.ladyada.net/rant/?p=13. I jak Wam się podobają wakacyjne wynalazki? Nie ma co, widać, że słoneczko mocniej zagrzało...



Pokój w Mariany

Pewien maniak przerobił cały swój pokój na poziom z gry Mario. Rysunki na ścianach są wypukłe, wystają rury, jakieś potworki... Istne szaleństwo! Sami sprawdźcie: http://community.webshots.com/album/419093042CJOtOt. Swoją drogą, jeśli jesteście tak wielkimi maniakami Mario jak ten gostek, oprócz przeprojektowania pokoju zamówcie sobie jeszcze "1up Mushroom Kit" - zestaw pozwalający na własnoręczne wyhodowanie ślicznego grzybka znanego z Super Mario. Kosztuje tylko 8,99 dolarów (nie licząc kosztów przesyłki) - za tę cenę dostaniecie specjalną zieloną doniczkę, paczuszkę ze sporami (w końcu to grzyb), roztwór nawozu i zakraplacz. Trzeba tylko dołożyć własną ziemię i trochę cierpliwości. Jak twierdzi ulotka, zjedzenie takiego grzybka gwarantuje "nieśmiertelne życie przekraczające ludzkie marzenia". Druga strona ulotki zawiera zaś ostrzeżenie: "Nie wkładać do ust". Czyżby już był 1 kwietnia ;)?

Konsolowa moda



Pewien międzynarodowy producent odzieży postanowił wyjść z ofertą dla oldschoolowych Graczy i przedstawił kurtkę o nazwie "AK Softshell". Jest ona ozdobiona bardzo charakterystycznym wzorem asteroidów z gry Asteroids. Do kompletu jest jeszcze plecak z takim samym wzorem. Idealne na jesień i zimę, więc koniecznie zaopatrzcie się już teraz! Ale najpierw zajrzyjcie na stronę producenta: http://www.burton.com/Chooser/

Uffff, w końcu koniec, można iść pod tę palemkę z drinkiem... Nie napisaliśmy Wam o chipkach do PSP i Xboxa 360, bo... bo nie! Ale jesteśmy przekupni, więc... Yohko na przykład chętnie przyjmie każdą ilość czereśni. Po raz kolejny przypominamy, że niezmiennie czekamy na zgłoszenia dotyczące polskich produkcji. I do znudzenia powtarzamy: nie odpowiadamy na Wasze mailowe pytania, jeśli odpowiedzi na nie znajdują się na łatwo dostępnych stronach, i jeśli chcecie od nas gotowego rozwiązania. Myślenie ma przyszłość i naprawdę nie boli, a Google może zdziałać cuda, wystarczy tylko chcieć! ☐

(c) Yohko & Teruo All Rights Reserved ;)

Graczpospolita

Nr 11 **Rok** 2006 **Redaktor prowadzący:** azzi **Cena:** bezpłatna wrzutka do śląskiego wydania PSX Extreme **Cena benzyny:** 4,10zł

A czy Bush lubi mysleć?

Wiemy już, że G.W Bush nie lubi Hoop Coli i używa iPoda z pirackimi empetrójkami (o czym niedawno donosiły serwisy informacyjne na całym świecie). A czy lubi gry wideo? Jeśli nie, jeszcze ma szansę, by zmienić zdanie. Z okazji 60. urodzin amerykańskiej głowy państwa Nintendo zafundowało Bushowi prezent - zestaw złożony z konsoli DS Lite i... gry Brain Age (w Europie Brain Training), która "pozwoli mu zachować jasność i świeżość umysłu". Śmiałe posunięcie, ale też doskonała forma reklamy - do prezentu dołączony był cytowany przez serwisy informacyjne list otwarty, a w nim m.in. opis zalet Brain Age. Może zrobimy zrzutkę na podobny prezent dla naszych elit rządzących? [kilu]

Zapuszkowali Mariana!

Nie ma powodu do obaw, gdyż słynny hydraulik nie trafił za kratki, natomiast stał się tematem prawdziwego, stworzonego z kilkuset puszek dzieła sztuki. Jako surowiec do stworzenia kilkumetrowego Mariana wykorzystano puszkowane jedzenie. Ma on promować na Dundas Square w Toronto nową odsłonę przygód słynnego wąsacza, czyli New Super Mario Bros. W pracach udział wzięli prawdziwi architekci (pracownicy firmy SCOTT Associates Architects Inc.), którzy wykorzystali 4000 puszek oraz kilka torebek popcornu, by stworzyć to zaskakujące dzieło. Kanadyjscy twórcy stanęli na wysokości zadania, gdyż masywna figura robi wielkie wrażenie, co widać na załączonej fotografii. Co ciekawe, kampanię promocyjną sprytnie połączono z aspektem charytatywnym: po "rozmontowaniu" figury wszystkie puszki trafią do potrzebujących za sprawą organizacji Daily Bread Food Bank. Doskonały pomysł: najpierw bogaci cykną sobie fotki z hydraulikiem, a następnie biedni pożrą go na śniadanie. Auc!

Gorący temat:

Jak przekonać dziewczynę do grania?

Jedna z amerykańskich dziennikarek konsolowych wypowiedziała się niedawno na temat gier wideo, zdradzając przy okazji kilka skrzętnie skrywanych przez płeć piękną tajemnic. Jak się okazuje, istnieje kilka sprytnych sposobów na to, by z tej specjalnej osoby w życiu każdego Gracza zrobić kompana od pada! Dziewczyny na ogół czasy dzieciństwa spędzały w towarzystwie lalek Barbie, Troskliwych Misiów, kucyków "My Little Pony" czy pluszowych przytulanek - nie są przyzwyczajone do gier wideo, ale przy odpowiednim treningu podobno z najbardziej zatwardziałej przeciwniczki elektronicznej rozrywki mogą być jeszcze "ludzie"! Przede wszystkim należy ograniczyć frustrację Twojej partnerki przed ekranem, gdyż powoduje ona błyskawiczne znudzenie i niechęć do tej formy zabawy. Jeśli kobieta nie ma kontroli nad grą, przez dłuższy czas blokuje się w jednym jej punkcie, ginąc raz za razem - bardzo szybko zrezygnuje z dalszej zabawy. Gdy przyzwyczaja się babę do pada, należy karmić jej umysł prostymi, przyjemnymi i pozbawionymi przemocy produkcjami, co pozwoli jej stopniowo oswoić się z nową formą zabawy.

Postaraj się, by pierwszy kontakt Twojej kobiety z padem miał bardziej swojski charakter, wybierając tytuły mające w sobie odrobinę żeńskiego pierwiastka: choćby słodką i zabawną serię Harvest Moon, Animal Crossing, czy choćby Super Princess Peach. Oczywiście nie jest to reguła, gdyż niektóre kobiety bardziej zadowoli celny headshot wymierzony w głowę swojego mężczyzny w Halo 2, czy też szalony pościg. Skoro jesteście parą, to powinniście sporo rzeczy wykonywać razem - odnosi się to również do wspólnego grania. W końcu jeśli lubicie spędzać razem czas, to przechodzenie razem gry może być świetnym sposobem na połączenie przyjemnego z pożytecznym.

Musicie jednak przy tym uważać, by nie popełnić błędów, które powodują u lasek napady agresji. NIGDY w jej obecności nie naśladuj odgłosów z gry wideo. Wyobraź sobie: czekacie razem na obiad w restauracji, a Ty nagle zaczynasz nucić: PTCHHuH! WaBaH! BurrRRRinNG! OowWugHh.. Cthulhu.. ooowwughh.... Rarrwwgh!". Dostaniesz pięścią w nos i się skończy Dzień Dziecka. Kiedy gracie razem, a laska przegra - nigdy nie unoś się z tego powodu radością, bo dostaniesz torebką między oczy. Nie mów jej nigdy, że kochasz ją BARDZIEJ NIŻ GRY (to będzie ewidentne kłamstwo, które ona wyczuje i ..<patrz wyżej>). Tym bardziej nie mów, że kochasz gry bardziej od niej, bo przyznawanie się do tego będzie poważnym błędem. Kobiety nie powinny wiedzieć wszystkiego. Na koniec jednak najważniejsze: nigdy nie proś dziewczyny, by przebrała się w strój Twojej ulubionej laski z gry wideo, bo zatrzaśnie na Twojej twarzy drzwi wejściowe, a z domu wyśle SMS "Między Nami koniec!" ☐

Będzie się BIŁ za swoje filmy!

Kilka dni temu reżyser Uwe Boll udowodnił, że poza tworzeniem beznadziejnych filmów (on twierdzi, że są udane, ale ludzie ich nie rozumieją), ma też niezwykły tupet. W jednym z wywiadów jasno stwierdził, że wszystkich krytyków gotów jest pobić, nagrać całe to zdarzenie oraz umieścić je w jednej ze swoich nowych produkcji. Jak stwierdza sam Boll: *"Przejadło mi się. Przejadło mi się to całe gnojenie moich filmów w Internecie przez ludzi, którzy ich nawet nie widzieli na oczy. Wielu krytyków w prasie korzysta później z internetowych recenzji, tworząc krzywdzące mnie artykuły w prasie, bazując na opinii kilku tysięcy okłamywanych internautów. Większość z tych osób NIGDY nie widziała żadnego mojego filmu!"*. Co najlepsze - jak powiedział, tak zrobił! W prasowej informacji oznajmił, że pięciu najbardziej zajadłym krytykom zafunduje lot do Vancouver i wynajmie pokoje hotelowe. Otrzymają również od Bolla rękawice bokserskie i zaproszenie na ring, gdzie w 10-rundowym meczu będą mogli położyć na deski niesławnego reżysera. Wybrane sceny z tego pojedynku włączone zostaną do nadchodzącego filmu Postal, opartego na słynnej pecetowej grze FPP. Tak więc wszystkich dziennikarzy zachęcam do wysyłania maili pod adres: info@boll-kg.de. Pomóżmy Bollowi przejrzeć w końcu na oczy za sprawą staroszkolnej, ale niezmiennie skutecznej przemocy fizycznej! Żeby nie było: wysłałem swoją aplikację, bo spełniam warunki wstępnej selekcji:).

Wakacyjna nuda

"Graczpospolita" spieszy z dostarczaniem Wam pomysłów na wakacyjną nudę w przypadku, gdy zmuszeni jesteście pozostać w domu. Z okazji 15. rocznicy pojawienia się na rynku słynnego jeża, Sega urządziła sporą akcję promocyjną, w ramach której m.in. udostępniła gotowe materiały, pozwalające na zbudowanie we własnym mieszkaniu pierwszego etapu z gry Sonic the Hedgehog. Do tego celu potrzeba kilku rzeczy: sprawnej drukarki, nożyczek, kleju oraz odrobiny wolnego czasu! Doskonały pomysł, który z pewnością doceniony zostanie przez każdego hardkorowego Gracza. Potrzebne materiały możecie uzyskać za pośrednictwem internetu, klikając na link: http://sonic.sega.jp/dl/papercraft/ (kliknijcie na niebieski guzik "download" u dołu). Korzystając z okazji ogłaszam mały konkurs - osoby, którzy skleją własne modele i wykonają zdjęcie (ze znajdującym się w tle egzemplarzem PSX Extreme), mają szansę zaprezentować swoje dzieło na łamach gazety w jednym z kolejnych numerów! A kto nie lubi wycinanek, ten może nabyć w naszym sklepiku dioramę Mario - planszę z klockami i postaciami, do swobodnegoskomponowania (http://www.sklep.psxextreme.pl/index.php?cPath=30).

Miłośnik Football Manager aplikuje o pracę

John Boileau jest znakomitym managerem piłkarskim... przynajmniej jeśli chodzi o grę wideo. W Football Manager 2005 kierował takimi zespołami, jak Nunteaton Borough, Chievo Verona, Kalmar FF, Doncaster i Chelsea. Pod jego dowództwem drużyny kwalifikowały się do pierwszej ligi, zdobywały puchary. Czemu więc, posiadając podobne doświadczenie, nie spróbować swoich sił w "realu"? 25-letni Boleau zdecydował się aplikować o pracę w klubie Middlesbrough, podając swoje uzyskane w grze doświadczenie jako kartę przetargową! Jedyną śmieszniejszą rzeczą od samej aplikacji jest list, jaki otrzymał on od właściciela klubu. "Byłeś oczywiście wspaniałym kandydatem na to stanowisko, ale po długim namyśle zdecydowałem, że jednak nie przydzielę ci tego zadania. Doszliśmy wspólnie z radą nadzorczą do wniosku, że twoje osiągnięcia sprawiłyby, że szybko opuściłbyś nasz mały klub - mając podobne osiągnięcia spokojnie mógłbyś starać się o pozycję w większych i oferujących lepszą pensję zespołach. Mimo to bardzo ujęło nas to, że ty, osoba o tak spektakularnych osiągnięciach, zainteresowała się naszym małym, skromnym klubem. Bardzo nam to pochlebia! Z poważaniem. S. Gibson" Chyba nie trzeba już nic więcej dodawać. Wow!

BUDŻETÓWKA

prawie jak gra

"W PSX Extreme recenzujecie zbyt dużo crapów" - od czasu do czasu można usłyszeć tego typu opinie. Czy to prawda? Co miesiąc na europejskim rynku pojawia się co najmniej kilka gier w "przedziale werdyktowym" od 1 do 3. Nawet nie próbujemy zawracać Wam głowy tego typu produkcjami. A jednak, branża potrzebuje ich tak samo, jak dobrych tytułów, takich jak chociażby kolejne części GTA. Co, zaintrygowało Cię to, co napisałem? No to czytaj dalej .

Sytuacja z dowolnego większego miasta w Europie. Mama dwójki pociech podczas robienia zakupów w hipermarkecie wpada na super pomysł: "Kupię dzieciakom jakąś grę". Niestety, każda z ponad setki pozycji na półce wygląda dla niej tak samo. Ba! Niektóre są gorsze, bo kosztują po 30 czy 40 "ojro". Uwagę mamy zwraca oferta "4 gry w cenie 1". Żadna ceniąca się gospodyni domowa nie przegapi takiej okazji. Gdyby tylko wtedy wiedziała, że po powrocie do domu synalek nie ucieszy się z takiego prezentu, zakładając, że interesuje się grami tak samo jak Ty.

Krótki przegląd nowości

Welcome to training session

PINK PONG

Ze niby Rockstar miał oryginalny pomysł z Table Tenis? Budget games już dawno zarządziły na tej płaszczyźnie, z tą małą różnicą, że gramy jedynie skąpo ubranymi niuniami. Ach, no i podobno cała reszta jest gorsza od tenisa stołowego z Xboxa 360.

SHOGUN'S BALDE

Czyżby Dynasty Warriors wyrastał konkurent? W Japonii nie ma lekko, więc do roboty bierze się tytułowy Szogun. Jego ostrze litości nie zna, a kolejne zwłoki tylko to udowodnią. Przynajmniej w założeniu, bo owszem, Shogun's Balde nie zna litości - dla Gracza.

DEEP WATER

Jaws Unleashed dało nam szansę polowania na bezbronnych rybaków. Natomiast Deep Water to shooterek "na szynach", gdzie masakrujemy wstrętne, podwodne stwory. Co na to ludzie z Greenpeace? Nie wiem, pewnie nawet i oni nie chcą patrzeć na tę grę.

ZOMBIE ZONE

Dead Rising to plagiat! Zombie Zone i organizowanie krwawej łaźni setkom zombiaków było pierwsze! Tę odważną tezę mogliby chyba ogłosić tylko ludzie z 505 GameStreet. Walczymy z nieumarłymi, chociaż głównym herosem jest laseczka w bikini.

YAKUZA FURY

Odejmij "Fury" z tytułu i co mam Sega aż prosi się o rozprawę sądową. Jako mało znaczący żołnierz yakuzy będziemy musieli wykonywać kolejne misje, przy okazji śledząc pełną zwrotów akc fabułę. Tak napisano na pudełku. Graczom pozostaje furia po zakup

Opisywana mama bynajmniej nie wpadła w sidła crapów, ona jedynie dała się skusić na zakup tzw. budget games - tanich gier, jak zwykło mówić się w Polsce. Segment produkcji sprzedawanych w cenie od 5 do 20 euro na stałe opanował świat elektronicznej rozrywki. Nie mylcie ich bynajmniej z "normalnymi" grami, sprzedawanymi po jakimś czasie za mniejsze pieniądze (jak popularna na PlayStation platynowa seria). "Gry budżetowe" od samego początku mają ustalone niskie widełki cenowe. Myśleliście, że tylko EA interesuje czysty zysk? Błąd. To właśnie strategia niektórych firm sprowadzających budget games. Ta strategia opiera się wyłącznie na zarobku, skupieniu się na dotarciu do klienta za pomocą niskiej ceny i taniej reklamy (najlepiej w samym punkcie sprzedaży), dokładnie takiej, jak w opisywanym hipermakecie, gdzie zakupy robiła mama. Tanie gry pojawiają się przede wszystkim w dużych sieciach handlowych, wypożyczalniach wideo oraz wszystkich innych miejscach, gdzie trafić mogą "niedzielni Gracze". Sklepy z grami odgrywają dla budget games drugoplanową rolę (wiadomo dlaczego). Takie podejście sprawdza się doskonale, bowiem "budżetówka" przynosi w przybliżeniu około 1 miliarda dolarów zysku (nikt nie potrafi podać dokładnej sumy), a wydawców tego softu czeka świetlana przyszłość.

Najłatwiej zarobić na...

▲ Budget games bazujące na japońskich dziwactwach - w stosunku do wersji z KKW na pewno zmieniono okładki oraz same tytuły gier.

Cena równa się jakość

Naturalnym polem do popisu dla tanich gier jest platforma PC, gdzie próżno szukać jakościowych ograniczeń i konieczności opłat za licencję. Jednak skoro ponad połowa Graczy na Ziemi to konsolowcy, trzeba jakoś dobrać się do ich kieszeni. Naprzeciw wydawcom wyszło Sony, dając jeszcze za czasów PSX-a zielone światło na sprzedaż value priced games (alternatywne określenie dla "budżetówki") Sony doskonale rozumiało, że wprowadzenie na rynek tanich gier jedynie poszerzy grono osób kupujących ich konsolę - w końcu nie każdego stać na najnowsze produkcje. Taki krok jest szczególnie dobry na samym początku "kadencji" określonego sprzętu, kiedy to "platyna" jeszcze nie pojawiła się na rynku, a koncepcja "starszych tytułów" jest obca sprzedawcom. Co należy zrobić, by utonąć w zalewie budget games? Wystarczy obniżyć opłatę licencyjną za wydanie gry oraz złagodzić kontrolę jakości (na czym naprawdę polega kontrola jakości gier, możecie przeczytać w artykule "Jakość kontrolowana" PE#100). Sony zastosowało oba chwyty. Tak oto narodziła się - jak zwykli mawiać złośliwi - CrapStation.

Prawda jednak nie jest taka banalna. Klient otrzymuje stosowną jakość za stosowną cenę (stąd i termin value priced games). Takie podejście spodobało się legendarnemu już dziś wydawcy, Midasowi. Mieszcząca się w Wielkiej Brytanii firma do dziś sprzedała (uwaga!) ponad 9 milionów egzemplarzy gier! Skoro "sukces" wydanych przez nich produkcji na PSone był tak duży, Midas - dokładnie rok po premierze PS2 - dostał od Sony licencję na stworzenie serii budget games dla nowej konsoli Sony. To, co aktualnie prezentują Brytyjczycy, mogłoby przyprawić o zawrót głowy "dorosłych" wydawców. Gry dystrybuowane przez angielską firmę można znaleźć w każdym sklepie, od Irlandii po Estonię. Co więcej, Midas właśnie rozpoczął swoją ekspansję na rynek indyjski i pakistański. Gdzie, jeśli nie tam, tanie gry mogą zrobić furorę? Jeden z managerów (w gruncie rzeczy ta firma składa się z samych managerów) podsumowuje działalność Midas w następujący sposób: "Naszą filozofią jest zapewnienie klientom jak najlepszej jakości w ramach ceny gry". To motto musi się sprawdzać, skoro prosty bilard International Cue Club w samej tylko Wielkiej Brytanii sprzedał się w 140 tys. egzemplarzy (przypomnijmy, że znakomity Vagrant Story na PSone w Japonii, w pełnej cenie, miał podobną sprzedaż!). Midas i jemu podobne firmy liczą, że każda z ich pozycji znajdzie przynajmniej 50 tys. nabywców. I wiecie co? W większości przypadków ma to miejsce.

Dowodem na opłacalność budget games był . podział w Midas. Jeden z ojców tanich gier, Paul Share, odszedł z firmy, zakładając własny biznes o nawie Phoenix Games. Share podpisał umowy z 50 developerami na całym świecie, "Feniks" działa w Europie (Holandia) oraz posiada własną filię w USA, a coroczne zyski "eks-Midasa" mają więcej niż wystarczającą ilość zer. Jego firma, zatrudniając jedynie 5 osób w swoim holenderskim biurze, powoli zdobywa Stary Kontynent kolejnymi grami. Share stawia datę premiery ponad procesem developingu - dla pośredników sprzedających budget games (dystrybutorzy w danym kraju europejskim) liczy się tylko to. Nikt nie chce przecież deficytu pozycji tuż przed świętami. Właśnie dlatego lista wydawnicza Phoenix Games jest zapełniona aż do grudnia tego roku. Każda z ich gier pojawi się zgodnie z wyznaczoną datą - tu nie ma miejsca na obsuw.

Do wózka o nazwie "tanie gry" postanowiła w 2003 roku wskoczyć firma Play It. Chociaż w jej reklamie możemy zobaczyć odważne zapewnienia o pełnej niezależności i wyjściu naprzeciw hardkorowym Graczom, to właśnie Play It wydał mojego "ulubionego" TriggerMana (ocena 1!). Znacznie lepiej radzi sobie włoska firma 505 GameStreet, której seria gier "Simply 20" ("Po prostu 20", gdzie 20 oznacza cenę w euro) rozpoczęła 2 lata temu inwazję z Italii na inne kraje Europy (a także Australię). Schemat ich działania nie odbiega od normy: kilku managerów podpisuje kontrakty z mało znanymi firmami developerskimi, dalej pozostaje im jedynie uruchomić kontakty handlowe w światowych stolicach, i mają już zapewnioną niezłą sprzedaż. Po wykupie praw do dystrybucji, budget games stają się problemem tego, kto sprzedaje je w swoim kraju. Rodzi się tylko jedno pytanie: skąd oni biorą tyle gier?

Big in Japan

Xenogears, Final Fantasy Tactics i Front Mission 4 - jaki jest wspólny element tych gier (oprócz ich jakości)? Żaden z wymienionych tutaj japońskich tytułów nie trafił do Europy. Ten problem jednak nie dotyczył takich chociażby produkcji z KKW, jak Space War Attack, Mr. Golf, Zombie Attack, Psyvariar, Katana Action oraz setek (dosłownie!) innych pozycji. W Japonii powstaje miesięcznie więcej gier niż w Europie i USA razem wziętych. Czy wydawcy budget games mogą wymarzyć sobie coś lepszego? Wystarczy polecieć do Tokio, pogadać z kilkoma developerami, których gry nigdy nie wydostałyby się poza granicę ich kraju i voila! No właśnie, np. dzięki 505 GameStreet trafił do nas Michigan: Report from Hell - tytuł Suda 51, o którym Amerykanie mogą jedynie pomarzyć (inna sprawa, że nie ma o czym). Jak się okazuje, dziwne japońskie gry mogą przyciągnąć klientów.

Wiemy, że główną grupą docelową wydawców tanich gier są "niedzielni gracze", ze szczególnym naciskiem na rodziców oraz dzieci. To właśnie na ich potrzeby wydawane są proste platformery pokroju Heraclesa albo cała seria firmy Phoenix Games, która bazuje na znanych bajkach (np. Pinokio, Kopciuszek). Gierki takie jak Forty 4 Party (tytuł w stylu Wario Ware na 4 graczy) są wprost stworzone dla całej rodziny. No bo niby dlaczego nie można "rodzinnie" pograć w prostą gierkę za 10 euro? A kilkuletni dzieciak, bez większego doświadczenia z grami, będzie się cieszył jak głupi, cesząc w banalną zręcznościówkę Anubis II - gdyby nie oni, budget games nigdy nie schodziłyby tak dobrze. Ale przecież można poszerzyć swoje horyzonty. Przy takim zalewie japońszczyzny, warto ściągnąć kilka niszowych produkcji. 505 GameStreet oferuje całą serię scrollowanych shotterów: Valken, XII Stag, Sol Divide, a nawet

Gigawings Generation. Grafika 2D nie starzeje się tak szybko, więc "w tym szaleństwie jest metoda". Innym pomysłem jest promowanie humoru oraz obyczajowych dwuznaczności prosto z KKW. Tutaj brylują takie tytuły, jak Fighting Angels (gorsza wersja Rumble Roses), Paparazzi (robienie zdjęć laseczkom) czy Party Girls (seria mini-gierek z niuniami). Najwyraźniej konwersja na system PAL oraz lokalizacja (zawsze w kilku językach!) jest lepsza niż proszenie o pomoc rodzimych twórców. Chociaż kiedy w Japonii brakuje bardziej uniwersalnych produkcji, pora zwrócić się o pomoc do Europejczyków

Developerzy ze Starego Kontynentu odpowiedzialni są przede wszystkim za wyścigi samochodowe: Ford Racing 2 (Wielka Brytania), Smash Cars (Rosja) czy American Chopper (także Rosja). Drugą "naszą" specjalizacją są tytuły "familijne", np. serwujący 8 gierek dla Eye Toya Clumsy Shumsy lub Dalmatians 3 na bazie filmu "101 dalmatyńczyków". Plusem (chyba jedynym) jest fakt, że pracujące nad tymi grami teamy zdobywają doświadczenie, i kto wie, może za kilka lat zaskoczą nas czymś ocenionym "na 7". A skoro już przy tej kategorii gier jesteśmy - wśród budget games mogą trafić się pozycje "ponadcrapowe". Play It ściągnął do Europy Cel Damage Overdrive, Peesdwójkową wersję Cel Damage z Xboxa. Za zarobione na rynku tanich gier pieniądze wydawcy zaczynają także sprowadzać na nasz kontynent "normalne gry". Co prawda ich cena w porównaniu do "budżetówki" jest wyższa (około 30 euro), ale nadal jest to mniej, niż musimy zapłacić za jakąś superprodukcję 505 GameStreet wypuścił w wersji PAL m.in. Samurai Western, Harvest Moon: Wonderful Life, Stella Deus, Armored Core: Nine Breaker, a na jesień planuje wydać recenzowane w tym numerze Steambot Chronicles. Dobra strona budget games? Jak najbardziej

Minimum nakładu - maksimum zysku

ALARM FOR COBRA 11: HOT PURSUIT

[illegible] autostrady potrzebują [illegible] pomocy. Czy masz tyle cierpliwości, by przełknąć setki [illegible] tej produkcji? Zresztą, to chyba [illegible] niemiecka gra związana z ich drogami. My Niemcom zrobimy alarm w drodze do Lipska na GC.

Carwash Tycoon

CARWASH TYCOON

W sumie pomysł jest sympatyczny: zostajesz menadżerem sieci myjni samochodowych. Od Ciebie zależy, czy firma zarobi miliony. Tylko dlaczego wszystko wygląda jak na GBA? Gra doczekała się sequela - Chemist Tycoon, gdzie zakładamy sieć aptek.

Cykl developingu "tradycyjnej" gry to średnio 18 miesięcy, budżet wynosi zazwyczaj przynajmniej milion dolarów. Stworzenie taniej gry zajmuje około 3 miesięcy, a koszta produkcji są kilkukrotnie mniejsze. Jednak na listach tanich gier króluje tylko PS2. Oprócz "zielonego światła" od Sony oraz wsparcia z Japonii, powodem takiej sytuacji jest popularność samej konsoli - w końcu to peesdwójka ma dzisiaj metkę sprzętu dla całej rodziny. Na drugim miejscu uplasował się Xbox (średnio, tylko 1 do 3 tytułów w ofercie każdej z firm) oraz kieszonsolki: na PSP oraz DS-a możemy znaleźć od 1 do 3 gier. Na próżno szukać tytułów dla GaCka. Mała popularność czy doskonała obrona przed zalewem słabych gier? Myślę, że to drugie.

Wprost wyśmienitym środowiskiem do działania dla tanich gier wydaje się Polska. Skoro niektóre gry na PC kosztują 19 zł już od dnia premiery (nie należy tego za każdym razem mylić z budget games, czasami jest to jedynie walka z piractwem), dlaczego nie sprowadzić jak największej ilości taniochy do Polski? Dystrybucji gier Midas oraz Play It podjęła się w naszym kraju powstała w listopadzie 2004 roku firma IQ Publishing. Dzięki niej, podobnie jak i na Zachodzie, na półkach w sieciach hipermarketów oraz w Media Markt (ostatnio także i w sieci Empik) znajdziemy value priced games. Sugerowana cena detaliczna dostarczanych przez IQ gier wynosi 79 zł, czyli jest ona porównywalna z zagraniczną ofertą. Warszawski dystrybutor poszedł jednak krok dalej, a to za sprawą ściągnięcia do Polski fajnych gadżetów pokroju: GameTraka (oraz obu gier korzystających z tego sprzętu), Bass Master Fishing (plus wędka), a także maty do tańca (wraz z serią Dancing Stage Konami). Czy mająca w ofercie około 58 tytułów firma może powtórzyć sukces sprzedawców budget games z innych krajów Europy?

Kadencja PS2 dobiega końca. W sklepach z grami, na internetowych aukcjach i u kolegi z naprzeciwka możemy znaleźć kolejne superokazje na jakiegoś klasyka z przeceny. Zawodowy Gracz nie będzie miał dylematu wybierając między God of War a Daemon Summoner (prosta strzelanka FPP firmy Midas), skoro cena obu pozycji wynosi 79 zł. Kiedy Prince of Persia. Sands od Time nie odniósł komercyjnego sukcesu, zmiana metki na 20 dolarów skutecznie uratowała Księcia od wiecznego zapomnienia. Tyle samo - od dnia premiery - kosztuje w USA GTA: Liberty City Stories. Wydawcy definitywnie muszą nauczyć się jednego od ludzi stojących za budget games - cena gra rolę! Gra rolę na całym świecie, a szczególnie w Polsce. "Budżetowka" może być jakimś wyjściem z mizernych wyników sprzedaży gier nad Wisłą. Jednak robiąc zakupy zawsze pamiętajmy: "biednego nie stać na kupowanie tanich rzeczy". Gry nie są tutaj wyjątkiem. ☐ [dżujo]

GRA EXTREME

1 0 1 1 1 0 0 1 0 1 0 1 1 1 1 0
1 0 1 1 0 0 0 0 1 1 0 1 1 0 1 0

RAPORT #1

Wajper, Project Manager: Po publikacji w PE #107 rozpętała się burza, zarówno mózgów, jak i bezmózgów pojawiły się liczne koncepcje i antykoncepcje, a GRA EXTREME (zwana dalej GEX) została zapłodniona i przechodzi właśnie w fazę embrionalną. Zapoznajcie się z najciekawszymi hajlajtami z ubiegłego miesiąca Tadam! Oto pierwszy raport z developingu naszej gry! **Aha, my nie mamy nic wspólnego z tematyką materiału na sąsiedniej stronie, hehe.** Ciach!

Akcja zbierania pomysłów odbywała się na dwóch forach: PE oraz GBA PL. Motywem przewodnim fabuły jest podróż zg(Red.)ów do świata gier, co da możliwość wprowadzenia wielu mini-gierek i wymiksowania rozmaitych gatunków - ale jak ją uzasadnić? Wśród licznych pomysłów na scenariusz zdecydowanie dominowała jedna idea którysś ze zg(Red.)ów zostaje porwany do świata gier, a pozostali wyruszają mu na ratunek Co ciekawe, najbardziej do roli "uwięzionej księżniczki" pasowali Designerom HIV i Star

Zobaczmy jakie pomysły (m.in.) padały

Piotr Węglarz: *"Star został wciągnięty do gry przez siły rządzące światem RPG. Zg(Red.)zi włączając konsolę Stara widzą go uwięzionego w mrocznym zamku rodem z horroru. Wyruszają na pomoc koledze..."*
freak. *"Część zg(Red.)ów zostaje porwana przez postacie z gry. Fenix rozkazuje, by reszta zg(Red.)ów, wykorzystując swoje umiejętności w grach, wyrwała swoich kamratów".*
Dante: *"Do redakcji dociera tajemnicza przesyłka konsola DarkStationCubeBox Konsola wciąga do siebie zg(Red.)a który ją włączy!"*
tomek27: *"Podstępny Wano porwał HIV'a i Ścierę - redakcja wyrusza na pomoc przyjaciołom, przeżywając niesamowite przygody w wirtualnym świecie...".*

Inne pomysły to: "likwidacja anomalii w grach - Zgredix" (The True MiH), "Ściera uwięziony przez wywalonego orbitanta" (Wierzba), "Playman przejmuje kontrolę nad magazynem. Gracz pomaga pokrzyżować plany stworzenia Playman Extreme" (Talib), "Zg(Red.)zi przeszli demoniczne metamorfozy i teraz rozrzuceni po Kaczogrodzkim kraju szerzą chaos, deprawację i zniszczenie Gracz musi uratować ich i PE, gdyż termin ukazania się nowego numeru zbliża się nieubłaganie" (Mendrek)

Symulacja prowadzenia pisma była kolejnym często pojawiającym się motywem powodując pewną konsternację w gronie koderów. Wszak na GBA, konsolkę o rozmiarze pamięci dziadka Playmana i mocy obliczeniowej blondynki, nie udało się stworzyć dotąd ani jednej prawdziwej symulacji! Nawet Sims to tylko pseudosymulacyjny zlepek mini-gierek... A propos - w temacie mini-gierek jest "grubo", ale wybrane pomysły pozostają jeszcze w teczce "Top Secret". Pojawi się m.in. karcianka, tetris, pong, mini-gierki oparte na QTE, frogger, "sportówki", pac-man, "pisanie recenzji", "telefon Hiva", "Pop Idol". Na razie sza!

Najczęściej kierowane do Wajpera pytania to ostatnio: "Postawisz mi drinka, przystojniaku?" oraz "Do jakiego gatunku będzie należeć GRA EXTREME?" Na to pierwsze zwykłem odpowiadać "Jestem porządnym mężczyzną daj mi spokój... Z sokiem?", a na to drugie: "Nie mam pojęcia, daj mi spokój... Każdego?". GEX będzie miksem najrozmaitszych typów gameplayu, od RPG, poprzez platformówki, zręcznościówki, przygodówki, symulacje, aż po tycoon, ścigałkę i hodowlankę (bombowy pomysł by Dante: zg(Red.)zi jako pokemony). Wątek fabularny będzie się rozwijał zarówno w świecie "rzeczywistym", jak i "wirtualnym" - to już postanowione.

Teraz zapraszam do zapoznania się z logiem zawierającym fragmenty rozmów Koderów, Scenarzystów i Artystów. Na razie brak seksu, przemocy i krwi, ale dojdziemy i do tego - gdy zbliży się deadline, khe, khe...

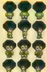
○ **Chavez (Programmer)**: pozycja rysowanego piksela nie może być liczbą zmiennoprzecinkową? Chyba można policzyć jakieś wyrażenie na wartościach rzeczywistych, a później wynik zaokrąglić do wartości całkowitej?
○ **Yogi:** GBA nie ma typu float do zapisania liczby zmiennoprzecinkowej. A jak liczy, gdy jako stała jest liczba z przecinkiem, to nie mam pojęcia

○ **Zephyr (Lead Programmer):** hmm .. te pdf mają bugi: "timers[0] = REG_TM0D / (65536 / 1000), timers = REG_TM1D," Znaczy się "int timers; /* ... */ timers[0] = REG_TM0D / (65536 / 1000), timers = REG_TM1D; timers = REG_TM2D / (65536 / 1000); timers = REG_TM3D;" +IRS jest kiepski (zgubi przerwania, jeśli funkcja nie zdąży się wykonać) - ciekawe jak będzie z muzyką.

○ **Zephyr:** Wajper, po co "#ifndef NAOMI_H #define NAOMI_H #endif", jeśli naomi nie jest poprawnym plikiem nagłówkowym?
○ **Wajper:** niespecjalnie mi zależy na optymalizacji
○ **Yogi (Lead Programmer):** Jeszcze się taki nie znalazł, co by wszystko wiedział. A co do szablonów, to przydadzą się do klas pojemnikowych
[Wbrew pozorom, powyższy dialog MA SENS. :)]

○ **Talib (Script Writer):** Nie wiesz, czy Hauwa, Torba i Tapchan się obrażą, jeśli np. będzie trzeba odnaleźć chałwę która jest w torbie na tapczanie i któraś z postaci zapyta się, czy to są geje?

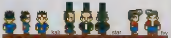
○ **Mendrek (Script Writer):** Proponuję prosty temat
○ **Wajper:** Wal
○ **Mendrek:** Chodzi o prostą fabułę. walnął meteoryt, uciekły zwierzęta z zoo. zg(Red.)zi zapadli w śpiączkę z powodu wybuchu w elektrowni wodnej.. i tym oto sposobem przebudzili się gdzieś na marginesie końcówki... I trzeba złożyć PE, ale to nie będzie łatwe, bo wszystko układa się przeciwko nim Pociągi przeciwko Myszaqowi, skarbówka przeciwko Fenixowi, listonosz przeciwko HIVowi... no i w tę fabułę wkleić mini-gry.



○ **Marv (Artist):** *[prezentacja arkusza animacji Ściery]* Takie coś styknie, czy jeszcze coś zmienić?
○ **Ar:** Grrrr. . Pillow shading na włosach, bardzo duży błąd, zobacz ile użyłeś kolorów, ja z takiej ilości to bym sprajta całego zrobił Do takiego cieniowania używa się ditheringu. Poza tym światło, nawet jeżeli by padało idealnie od frontu na obiekt, to on nie będzie tak cieniowany, byłby wtedy w miarę w jednolitym kolorze

Za miesiąc będziecie mieli szansę zapoznać się z prototypem prototypu GEXa - już dziś zaopatrzcie się w emulator GBA, polecam VisualBoyAdvance w wersji polskiej (osobiście hackowałem, a co...)
http //www.qurquma.eu.pl/download/VBA PL.zip

Raport#1 - koniec. Jeśli, Drogi Czytelniku, odniosłeś wrażenie, że powyższy materiał jest chaotyczny i nieskładny - to nie przypadkiem, tak właśnie wyglądał pierwszy miesiąc prac ☐ [Wajper] C.D.N.



Banda optymistów pod wodzą Wajpera

Sam nie wiem, co o tym myśleć. Z początku zakładałem, że Gra Extreme (GEX) będzie banalną mini-gierką pokroju "[illegible]" a tu okazuje się, że mini-gierki będą składową czegoś większego. Czy to ja jestem taki głupi, czy to Wy się za bardzo zapędziliście? (...) Zupełnie nie kapuję, o czym rozmawiają programiści (chyba zerknę do Poradnika 9, w którym jest kurs programowania). A te spite'y to nawet fajne. (...) Szczerze? Nie wierzę, że Wam sie uda sfinalizować ten projekt. Czekam na kawałek działającego kodu i trzymam kciuki. ☐ [Ściera]

Ocena: start niezły, ale wkrótce zaczną się "góry"

Ex-Ray

extremalne prześwietlenia

ARG to rozrywka XXI wieku. Jest to Alternate Reality Gaming - gra, która dzieje się w naszym realnym świecie, ale opowiada historię z alternatywnego świata. Najbardziej znaną grą związaną z branżą gier wideo jest "ILoveBees" oparta na grze Halo 2, zaś najbardziej znanym twórcą ARG - Dave Szulborski (choć Dave nie brał udziału w ILoveBees). • [nemo]

Dave Szulborski

ARG i gry wideo - podejście drugie

Do zrozumienia tego wywiadu potrzebna jest co najmniej podstawowa znajomość tematyki ARG. Jeśli jej nie posiadasz, sięgnij po PE#97. W tym numerze Dave Szulborski udzielił pierwszego w Polsce wywiadu na temat ARG. Udzielił go właśnie nam, ot, kolejny powód do wypinania z dumą klaty:)

Nemo: W Twoim blogu znalazłem wzmiankę o tym, że po poprzednim wywiadzie dla PSX Extreme dostałeś sporo maili z Polski.
Dave Szulborski: Tak. Nie tylko zresztą od fanów ARG, ale i od polskich firm zainteresowanych stworzeniem projektów ARG. Zawsze lubię dostawać i czytać listy od fanów, ale te z Polski sprawiają mi szczególną radość [tata Dave'a pochodzi z Polski - przyp. nemo].

Nemo: Czy Twoje kontakty z polskimi firmami zaowocowały jakąś umową? Czy wkrótce będziemy mogli zanurzyć się w jakiś polski projekt ARG?
DS: Niestety, rozmowy pozostały rozmowami. Na tyle, na ile się orientuję, nie ma planów na rychłą realizację w Polsce takiego projektu. Na pocieszenie powiem, że sam fakt zaistnienia takich rozmów jest dobrym znakiem. Świadomość istnienia takiego narzędzia kontaktu z klientami prędzej czy później przyniesie pierwszą polską grę ARG.

Nemo: Czy da się przebić "ILoveBees" w kategorii projektów ARG opartych na grze wideo?
DS: Oj, na pewno. ARG jako gatunek rozrywki dopiero ruszyło z miejsca, jest na początku swojej drogi. Dopiero uczymy się tego, jak opowiadać prawdziwie interaktywne historie. Zazwyczaj większość fanów ARG uważa za ideał pierwszą grę, w której brało udział. Zanurzenie się w coś nowego, po raz pierwszy doznawane emocje - to bardzo silnie wpływa na oceny późniejszych gier. Ale nie znaczy to, że były to gry najlepsze dziś i do końca świata. Daję głowę, że jeśli pogadamy za rok, to w tym czasie pojawią się nowe, świetne gry, o których będzie się mówić "najlepsze w historii". Tak to jest - i bardzo dobrze. Stagnacja zabija.

Nemo: Czy starasz się śledzić nowe gry wideo? Jeśli tak, to czy jest jakiś tytuł, który chciałbyś przenieść w świat ARG?
DS: Zawsze byłem fanem gier wideo. Jako projektant ARG rzadko mam teraz czas na solidną partyjkę. Staram się oczywiście być na bieżąco, w czym pomagają mi czasopisma i serwisy internetowe. Jeśli zaś chodzi o przeniesienie gry wideo na ARG, to słowo "przeniesienie" jest mylące. Bezpośrednie przeniesienie gry wideo na wciągające doświadczenie ARG byłoby trudne i chyba zbyt kosztowne w sensie wysiłku. Trzeba byłoby ściśle trzymać się wydarzeń z gry, a przecież często są one zupełnie nierealne, np. w erpegach lub strzelaninach [o GTA lepiej nie wspominać - przyp. nemo]. Natomiast stworzenie gry ARG rozwijającej wątki oraz poszerzającej świat opisany w niektórych grach wideo jest możliwe, świetne i innowacyjne (co pokazało ILoveBees). Bierzemy gotowy świat oraz bohaterów i czynimy ich interaktywnymi dla fanów. Dałoby się to zrobić praktycznie z każdym tytułem konsolowym, więc nie będę ich wymieniał. Jakiegoś jednego, szczególnego dla mnie, nie ma.

Nemo: Jak to jest z projektami ARG opartymi na dziełach kulturalnych (gry, filmy) - czy łatwiej je przygotowywać niż projekty oparte na produktach materialnych typu samochód lub biopaliwo?
DS: ARG oparte na fikcyjnym świecie książki, filmu lub gry wideo daje projektantowi mnóstwo gotowego materiału, szczegółów i wątków fabularnych, których nie musi on tworzyć od podstaw. To tak jakbyś chciał namalować obraz, a ktoś namalował Ci już tło - piękne i szczegółowe. Ty wchodzisz tylko z pierwszoplanowymi obiektami. Pisząc ARG oparte na realnym świecie, zaczynasz od zera. Wymaga to znacznie dłuższego ślęczenia w Internecie w poszukiwaniu informacji:) Poza tym nie bez znaczenia jest istniejąca już publiczność, gotowa na przyjęcie projektu ARG opartego na książce lub grze wideo. Nie trzeba przekonywać ludzi, że to fajny pomysł. Wystarczy powiadomić, że coś takiego istnieje. Nawet niedoświadczony zespół projektantów nie jest w stanie zepsuć takiego potencjału.

Nemo: Czy od poprzedniego wywiadu zaistniały jakieś gry ARG oparte na branży wideo?
DS: Z ręką na sercu mogę wymienić jedynie "Last Call Poker", ARG oparte na grze Gun [niezły western, recenzja w PE#101 - przyp. nemo]. "Last Call Poker" zawierał online'owe partyjki pokera powiązane historycznie z Dzikim Zachodem oraz bohaterami gry wideo. Był to średnio udany projekt - poker wyszedł świetnie, ale sama opowieść nie przyciągnęła takich rzeszy jak ILoveBees (mimo że zrobili je ci sami twórcy). Szkoda, bo opowieść była nieźle skonstruowana, a zasoby gry (grafiki, filmy wideo) świetnie wykonane. Przy okazji premiery Xboxa 360 pojawiło się kilka projektów ARG "na pół gwizdka" - nie miały głębi i jakości wymaganej od topowych produkcji.

Nemo: Poprzedni rok spędziłeś wyjątkowo pracowicie. Przenieśmy się więc do, a raczej za, żywopłot:).
DS: "Over the hedge" [w Polsce "Skok przez płot" - przyp. nemo] to najnowsza animacja Dreamworks. Maczał przy niej palce Hewlett Packard. Na potrzeby filmu stworzyłem interaktywny projekt internetowy - 100 łamigłówek powiązanych tematycznie z filmem oraz laptopami HP, które były używane przy produkcji filmu. Poziom trudności łamigłówek był zróżnicowany - od łatwych do piekielnie trudnych. Na potrzeby tych ostatnich stworzyłem specjalny system kodowania:). Trzy dni po ukazaniu się filmu w kinach, zarejestrowało się ponad 5000 chętnych do łamania głowy "za żywopłotem"
Czytelników PSX Extreme również zapraszam do zabawy - adres: **www.hedgegames.com**. Znajomość angielskiego niezbędna, najlepiej na poziomie minimum średnim.

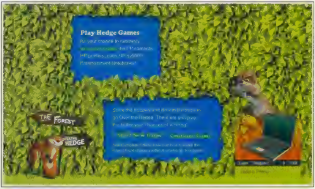
"Who Is Benjamin Stove" było kampanią ARG stworzoną dla firmy GM (General Motors). Celem było wywołanie zainteresowania paliwami niebenzynowymi, opartymi na etanolu, oraz samochodami Flex Fuel jeżdżącymi na takim jedzonku. Świetne w tej kampanii było to, że realizowała społecznie cenną inicjatywę i że dopiero na samym końcu pojawiło się powiązanie z firmą GM. To nie było nachalne promowanie produktu, ale uświadamianie problemu związanego z paliwami kopalnymi. Dostarczyliśmy dobrą zabawę, a przy okazji sprowokowaliśmy ludzi do myślenia.
Adres: **www.whoisbenjaminstove.com**.

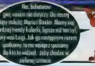
Czerwone Audi A3 było częścią kampanii promocyjnej pod tytułem "The Art of the Heist". Historia obracała się wokół ślicznej A3-jki, pełnej cennych obrazów, która została skradziona. Akcja tego ARG toczyła się w całych Stanach. Ten projekt ARG okazał się wielkim sukcesem, zdobył kilka nagród reklamowych. Gdy dzwoni do mnie firma marketingowa z propozycją współpracy, to często słyszę taki tekst: "Czy możesz dla nas zrobić taki <Art of the Heist>?" To mówi samo za siebie:). Adres: **www.theartoftheheist.com**.

Miasto Aglaura było scenografią dla mojej gry "Chasing the Wish", która ruszyła w 2003 r. W maju 2006 ukazał się komiks nawiązujący do CtW. Autor komiksu, Dale Sprague, przedstawia w nim swoje wspomnienia związane z końcówką pierwszej gry. Dale wyparł te wspomnienia ze świadomości, ale one wracają. Wraz z nimi dzieją się dramatyczne wydarzenia, które stanowią punkt wyjścia do sequela. Jako rasowe ARG, CtW2 zawiera nowych bohaterów, nowe wydarzenia, nowe serwisy internetowe stworzone specjalnie na potrzeby gry i prezentowane w sposób realistyczny. Nie zabraknie też korespondencji mailowej, telefonów, spotkań z żywymi ludźmi oraz fizycznych artefaktów do zdobycia. Więcej informacji o "Chasing the Wish" możesz znaleźć na stronie **www.chasingthewish.net**, zaś rabbit-holes [punkty wejścia w kampanię ARG - przyp. nemo] to: **www.thewishcomic.com**, **www.aglauranj.org**, **www.synthasia.com**.

Nemo: Na koniec parę słów o Twojej drugiej książce.
DS: Zaczynając prace nad pierwszą książką ["This Is Not A Game. A Guide to Alternate Reality Gaming" - przyp. nemo] chciałem, żeby była ona takim właśnie podręcznikiem dla początkujących. W trakcie pisania zmodyfikowałem ten pomysł. To w końcu miała być pierwsza książka na temat ARG na rynku. Nie chciałem, żeby była tylko zgrubnym przedstawieniem tego gatunku rozrywki dla niekumatych. Miała być pokazaniem całemu światu, jak atrakcyjne możliwości kryją się pod trzema literami: ARG. To podejście okazało się strzałem w dziesiątkę. Sukces rynkowy "This Is Not A Game" oraz kilka głośnych gier (szczególnie ILoveBees) przyciągnęły ogólną uwagę ku ARG. Zaczęli pojawiać się nowi gracze, którzy nie umieli się odnaleźć, byli oszołomieni i zagubieni. Potrzebowali praktycznych porad "jak zacząć grać", stąd wróciłem do pomysłu na przystępny poradnik dla początkujących graczy ARG. Jego tytuł - "Through The Rabbit Hole. A Beginner's Guide to Playing Alternate Reality Games".

Na stronie **www.throughtherabbithole.net** znajduje się link do darmowego pierwszego rozdziału. Zachęcam do przejrzenia, zresztą nie tylko tej strony, ale i innych związanych z moimi kampaniami ARG. Pozdrowienia dla polskich fanów! Trzymajcie się!




Nas, bohaterów gier, rasizm nie dotyczy. Do naszej ekipy należą: Mario i Daxter. Mamy naj bardziej trendy kolorki, lepsze niż ten syf, który nosi Luigi. Jak go następnym razem spotkamy, to mu wpieprz spuścimy. Bo kto to widział, żeby chodzić w zielonej szmacie.

Okiem Maniaka

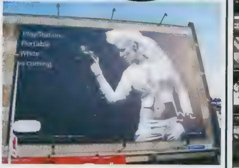
Hot stuff

Palce toną w klawiaturze, która pod wpływem temperatury otoczenia zaczyna rozlewać mi się na biurko. Lato daje czadu, ale mówiąc szczerze właśnie na to czekałem - bo jak jest lato, to ma być ciepło! Przeglądając informacje zgromadzone do aktualnego "OM" dochodzę jednak do wniosku, że niektórzy mają ciepło pod sufitem i bez pomocy aury...

Po zmasowanym ataku ARG na przestrzeni ostatnich lat, moda na ten rodzaj działań reklamowych jakby przycichła, jednak nie można powiedzieć, że całkowicie zanikła. Ostatnio sporo zamieszania uczyniła stronka o kodowej nazwie "eon8", na której swego czasu obok skąpych treści wizualnych tradycyjnie odpalono licznik, odliczający czas upływający do jakiegoś wydarzenia. W Internecie momentalnie zawrzało - fora i grupy dyskusyjne zaroiły się od plotek i przypuszczeń, a ponieważ licznik hulał sześć miesięcy, było mnóstwo czasu, aby zarazić tłumy. Wśród teorii spiskowych prym wiodły dwie: jedna powiązana z atakiem terrorystycznym, druga z... Halo 3. Wszyscy pamiętamy aferę z ilovebees.com i śledzony długimi miesiącami rozwój wypadków na niewinnej z pozoru stronce o hodowli pszczółek, która okazała się jednym z narzędzi promujących Halo 2. Nie może więc dziwić czujność fanów tej serii, którzy od tego czasu w każdej podejrzanej aktywności w Sieci widzą udział Bungie i Microsoftu. Tymczasem z końcem czerwca licznik się zatrzymał i bańka pękła - twórcy "eon8" wyjawili, że celem ich projektu było zbadanie... wpływu braku informacji na społeczność internetową. Jeżeli ktoś woli innymi słowami: celem powstania strony było stworzenie wrażenia, że strona ma jakiś cel - niezłe, nie? Zaobserwowano, że tajemniczość "eon8" oraz jej ciemne kolory najczęściej kojarzone były z czymś złym (terroryzm), mimo kompletnego braku jakichkolwiek treści czy przesłań. Fanboje Halo muszą poszukać nowego kozła ofiarnego.

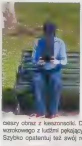
Nie cichnie także na froncie słownych potyczek pomiędzy największymi graczami rynku. Jeden z większych ostatnio "ciosów werbalnych" zadał szef SCEA - Kaz Hirai w wywiadzie dla Official PlayStation Magazine w USA stwierdził, że Microsoft bezustannie kopiuje pomysły japońskiego koncernu i podąża wytyczanymi przez nich szlakami. "Za każdym razem, gdy idziemy jakąś ścieżką, oglądamy się za siebie i widzimy Microsoft - po prostu nie możemy się pozbyć tych gości" - stwierdził odważnie boss amerykańskiego oddziału Sony. "Chciałbym, aby wymyślili jakieś własne strategie, ale wolą podążać tropem wszystkiego, co robimy". Hirai nawiązał tu do pomysłu wypuszczenia pod koniec roku przez Microsoft zewnętrznego czytnika HD-DVD, co zrodziło pytania o support tej technologii dla gier na Xboxa 360 - coś, co jest oczywiste w przypadku Blu-ray, obecnego w PlayStation 3 od początku jej żywota. "To właśnie pułapka, w którą wpada się wypuszczając na rynek produkt zbyt wcześnie" - ocenia Kaz, sugerując, że MS powinno od początku implementować HD-DVD w swojej konsoli i uniknęłoby niewygodnych pytań. Wymownie przemilczymy tu różnice cenowe konsol obu koncernów - co do dyskusyjnego kopiowania pomysłów i naśladownictwa pozostawmy także bez komentarza kwestię nowego pada do PS3 czy założeń nowej platformy sieciowej Sony, przypominającej pewną bardzo popularną usługę konkurencji. Wojna na słowa trwa dalej. Przy okazji warto tu wspomnieć o jednej z ostatnich konkluzji analityków odnośnie pierwszych miesięcy PS3 na rynku. Większość jajogłowych świata zadaje sobie obecnie pytanie, jak wtedy poradzi sobie nowy sprzęt Sony. Mało kto jednak zdaje sobie sprawę, że prawdziwa wojna zacznie się dopiero w 2007 roku - gdy przeminie efekt "Wow!" i startowy hype, który każe sięgnąć do portfeli tysiącom fanów PlayStation w pierwszych tygodniach jej obecności na rynku. Gdy opadnie kurz szaleństwa i smog podniecenia, Sony będzie musiało stawić czoła szarej rzeczywistości dnia codziennego i walce rynkowej. Czy koncern - przy tak wysokich kosztach produkcji - stać będzie na podjęcie natychmiastowej walki w sektorze cenowym poprzez obniżkę ceny sprzętu, czy raczej skupi się na dostarczaniu hitów i system sellerów usprawiedliwiających wydatek 600 $/Euro? Czas pokaże, ale w przypadku drugiego scenariusza, z Xboxem 360 i jego drugą generacją gier pod bokiem, Sony będzie musiało się mocno postarać. Obawiam się, że sam MGS4 tu nie wystarczy.

Wracając jeszcze do szerokiego i zawsze popularnego tematu marketingu, zakusy na jego nową formę - obecność w grach wideo - poczyniły RealNetworks oraz koreański wydawca Webzen. Podpisane umowy (m.in. z "grową agencją reklamową" Massive Inc., której właścicielem jest Microsoft) zaowocują reklamami m.in. Hondy i Hasbro w nadchodzących najnowszych produkcjach spod znaku Massive Multiplayer Online. Umieszczanie przekazów reklamowych w wielkich produkcjach sieciowych szykuje się chyba na nowy trend, który zapewne szybko podłapią inni - w odróżnieniu od tradycyjnych gier "singlowych", reklama w MMO ma szansę dotrzeć do jeszcze szerszej niż zazwyczaj grupy odbiorców. Co więcej, egzystując w wirtualnym świecie, odwiedzanym codziennie przez tysiące Graczy, jest informacją, która wielokrotnie i w sposób stały atakuje umysły uczestników zabawy, przez co podświadomie ulega zakodowaniu w szarych komórkach - a o to przecież w reklamie chodzi. Analitycy z amerykańskiego The Yankee Group przewidują wielki boom tej gałęzi marketingu w najbliższych latach - szacunki mówią o przychodach nawet ponad 700 milionów $ do roku 2010. Ważnym punktem w tych założeniach (i zgodnym z aktualnymi tendencjami) jest stwierdzenie, że sprzedaż "powierzchni reklamowych" w grach będzie dla ich wydawców idealnym sposobem na odzyskanie części kosztów produkcji władowanych w dany tytuł. Jeżeli tylko nie osiągnie to granic absurdu, nie mam nic przeciwko, ale jeśli wystrój leveli zacznie przypominać kolorowe tygodniki dla kobiet, trzeba będzie poszukać sobie nowego hobby.



Co prawda wykręcone reklamy mają u nas swój własny dział, ale nigdy nie zaszkodzi wspomnieć o nowym skandaliku. A taki ponownie stał się udziałem Sony oraz ich ukochanej agencji reklamowej o nazwie... TBWA - a jakże! Tym razem kreatywne mózgi dostały zlecenie na przedstawienie zachodniej cywilizacji białej wersji PSP o nazwie Ceramic White. A jak najlepiej ukazać białe, jeśli nie w kontraście z czarnym? Sprawa niby prosta i miła, ale sięgając po uosobienie tych kolorów zaczyna się robić niebezpiecznie ślisko. Biała jak śnieg, zdeterminowana kobieta z ostrym wzrokiem, trzymająca twardo za twarz czarną kobietę - przy takim widoku slogan "PlayStation Portable White is coming" schodzi na drugi plan. Billboardy takie pojawiły się na ulicach Amsterdamu, a jeszcze więcej zdjęć atakowało na holenderskiej stronie PSP (na potrzeby kampanii powstała setka różnych obrazów), co najwyraźniej nie wszystkim kojarzy się właściwie i śmierdzi rasizmem. Postawione pod ścianą Sony wyjaśniło, że wszystkie zdjęcia mają ukazywać kontrast między białym i czarnym modelem PSP - bez żadnych innych intencji. Po jakimś czasie koncern jednak wycofał się z kampanii i przeprosił wszystkich, którzy poczuli się urażeni

Partyjka na konsoli pomaga ratować życie - tak w skrócie można by podsumować badania, jakie przeprowadziło Beth Israel Medical Center w Nowym Jorku. Testy, które przeprowadzono na grupie ponad 300 chirurgów, miały na celu ocenę percepcji i sprawności ręka-oko u tych "precyzyjnych" lekarzy. Część z nich przed ćwiczeniowym zabiegiem ucinała sobie 20-minutową sesję w Super Monkey Ball, podczas gdy inni podchodzili z marszu, bez rozgrzewki. Jak wykazały wyniki, "gracze" kończyli zadanie o 11 sekund wcześniej niż reszta, ale co jeszcze ważniejsze, także z mniejszą ilością błędów. A to właśnie one są przyczyną prawie 100 000 zgonów pacjentów rocznie w USA i głównie z tym faktem zamierza walczyć prowadzący testy, dr James Rosser. Ma nadzieję stworzyć specjalny symulator treningowy dla chirurgów, "bo przecież nie możemy trenować na naszych pacjentach" - mówi. Symulator? Może po prostu uruchomić akcję "Konsola w każdym szpitalu" albo "PSP w kieszeni fartucha"?



"Publiczna prywatność" to nazwa projektu, jaki powstał w ramach londyńskiego Royal College of Art, a zrodził się w głowie niejakiego Joe Malia. Zapewne niejednokrotnie doświadczyliście uczucia bycia obserwowanym, gdy właśnie pragnęliście skupienia i prywatności - ktoś spoglądał Wam przez ramię, jak graliście na PSP, czy zerkał ukradkiem na pisanego SMS-a. Stąd pomysł specjalnego szalika, który odcina nas od otoczenia i pozwala rozkoszować się ulubionymi zajęciami. Powstał z myślą o użytkowaniu telefonów komórkowych, ale szybko został zaadaptowany także na potrzeby PSP. Zamiast skomplikowanych opisów polecam rzut oka na zdjęcie i wszystko będzie jasne - tylko my i ciemny tunel, na końcu którego nasze oczy cieszy obraz z kieszonsolki. Dodatkowa funkcja bonusowa to brak kontaktu wzrokowego z ludźmi pękającymi ze śmiechu na nasz widok. Aju, co Ty na to? Szybko opatentuj też swój ręcznik!

Na zakończenie tradycyjnie przykłady siły nabywczej pieniądza. Jeżeli szukacie większych wyzwań finansowych, powinna zainteresować Was oferta amerykańskich specjalistów od najdroższych zegarków świata - Swiss Supply Direct. Do oferty ich sklepu internetowego (mimo odmienności gatunkowej towaru) trafił najdroższy Game Boy, jakiego widziano do tej pory (i tym zapewne zaskarbił sobie ich łaski). Wykładane brylantami brzegi wyświetlacza i włącznik oraz obudowa z 18-karatowego złota - waga całości kruszcu to prawie 800 gramów! Oczywiście konsolka bez gier i osprzętu byłaby tylko kosztowną cegiełką - w komplecie dostajemy wykładany zamszem kuferek z błękitnej skóry z 3 grami i pełnym okablowaniem. Cena kompletu? Okazyjna, bo też okazja to jedyna: 25.000 dolarów US. A słyszałem ostatnio, że to PlayStation 3 ma być droga. ☐ [butcher]

Od Gracza dla Graczy

POMYSŁY, KTÓRE ZMIENIŁY

Co tak naprawdę cechuje udaną grę wideo, która osiąga spektakularny sukces komercyjny? Czy faktycznie zasługa tkwi w rewelacyjnej oprawie graficznej oraz wpadającym w ucho udźwiękowieniu? Chyba każdy doświadczony Gracz wie, że wyciskanie z procesora graficznego wszystkich soków oraz duże nakłady finansowe na produkcję nowego tytułu nie gwarantują, że przedsięwzięcie zwróci się twórcom. W końcu tyle razy mieliśmy do czynienia z pięknymi wizualnie produkcjami, które poza estetyczną powierzchownością stanowiły dla odbiorców intelektualny brodzik. Co ciekawe, nawet porywający scenariusz okazuje się czasem niewystarczającym powodem, by zachęcić ludzi do kupna nowej gry. Gdzie w takim razie leży tajemnica grywalności i co czyni dany tytuł czymś wyjątkowym? Otóż mowa tu o mechanice gry, zawartej w niej idei i pomyśle, który sprawia, że znikają opory i dajemy się ponieść pokusie!

Każda gra wideo oparta jest na pewnym koncepcie. Pomysł ten narzuca pewną strukturę wykonania oraz zasady rządzące danym tytułem. Developer ustala, jakie warunki musisz spełnić, by odnieść w danej grze sukces oraz kiedy odnosisz porażkę. Tworzą przewodnią historię, która spaja wszystko w jedną całość, i na jej podstawie kreują świat przedstawiony na ekranie, zapełniając go oteksturowanymi obiektami, animowanymi postaciami oraz całą gamą efektów specjalnych wpasowujących się w przyjęty schemat działania. Niezależnie od tego, jak dobrze cały ten zamysł przedstawia się w scenariuszu oraz opublikowanych przez developerów informacjach prasowych (pozdrawiam krakowskie studio Nibris), rzeczywistość weryfikuje przesadny optymizm i nagle okazuje się, że wiele patentów od strony technicznej jest niewykonalnych, a nawet jeśli coś wydaje się logiczne na papierze, to podczas prób przeniesienia tego na grunt konkretnej procedury traci zupełnie sens. Słuszna jest jednak opinia, że dobra idea stanowi fundament gry wideo!

Ideą, która zmieniła oblicze gier wideo, było wprowadzenie paska życia (life bar), co nastąpiło po raz pierwszy w grach Ozma Wars oraz Tron: Deadly Discs. Biorąc pod uwagę fakt, że ówczesne gry nie rozpieszczały Gracza, a jeden źle wykonany krok był tym ostatnim (Pac-Man, Donkey Kong czy Defender), sięgnięcie po tę innowację pozwoliło bardziej skupić się na zabawie. W końcu zamiast kilku łatwych do utraty "żyć" można było (co też było bardziej realistycznym posunięciem) otrzymać określoną ilość obrażeń bez konieczności oglądania bez przerwy napisu „Game Over". Możliwość uzupełniania energii za pomocą znalezionych przedmiotów dodała całej zabawie odrobiny finezji. Rozgrywka stała się bardziej płynna. Mało prawdopodobne jest, że bez wprowadzenia tego patentu klasyczna Castlevania (gdzie każda kolizja z przeciwnikiem kończyłaby się automatyczną utratą życia) przyjęłaby się na rynku. W Ozma statek kosmiczny mógł otrzymać określoną ilość obrażeń, zanim nastąpiła eksplozja. W Tron: Deadly Discs (tytuł z Intellivision) wirtualny gladiator mógł kilka razy, kosztem własnej mobilności, znieść uderzenia przeciwnika. Za czasów NES-a pasek energii ostatecznie stał się docenianym przez Graczy standardem, który mimo upływu lat nadal obowiązuje we współczesnych grach.

SCORE:1 HI-SCORE SCORE:2
00000 00000 00000
DOCKING TIME 1
READY
ENERGY 28710 CREDIT 0

OZMA WARS

TRON: DEADLY DISCS

Równie ważne dla elektronicznej rozrywki okazało się wprowadzenie power-upów, czyli podnoszących możliwości postaci specjalnych przedmiotów o określonym działaniu. Poczucie ryzyka i związanej z nim nagrody od zawsze działa na Gracza jak najlepszy wabik. Rozwiązanie to zadebiutowało w grze Pac-Man, gdzie zebranie różniących się kolorem kulek dawało bohaterowi na krótką chwilę możliwość odwrócenia ról i ścigania po labiryncie uciekających duchów, co honorowane było dodatkowymi punktami. Otworzyło to też pole na nowe, ciekawe kwestie, choćby dylemat, czy wykorzystać power-upa w samoobronie przed wrogami, czy może dać się ponieść agresji i zemścić na potworach z pomocą nowych sił? Dzięki różnorodnym power-upom takie gry jak Super Mario Bros mają swój niepowtarzalny urok i specyficzny klimat.

PAC-MAN

Potraficie sobie wyobrazić współczesną grę wideo w klimatach fantasy bez wykorzystania patentu magii w trakcie zabawy? Rzucanie czarów ma swój rodowód w zamierzchłych czasach, gdy prym wiodły książkowe systemy RPG, jak Dungeons & Dragons. Gdy pojawiły się pierwsze rozbudowane gry RPG na konsole, włączenie tego rozwiązania okazało się koniecznością. Wprowadził je legendarny Richard Garriott, ojciec serii Ultima. Jego prymitywna przygodówka Akalabeth stała się później inspiracją dla całej branży. Na samym początku magia wykorzystywana była w grach wyłącznie jako element strategii, dopiero później (w miarę rozwoju technologicznego) nabrała dzisiejszej formy w postaci efekciarskich wizualizacji na ekranie. Magia skutecznie nakręca klimat, bo cóż to za drużyna bohaterów, jeśli obok muskularnego wojownika nie pojawi się wspierający go magią czarnoksiężnik.

COMMAND? TURN RIGHT
COMMAND?
FOOD=35.8
H.P.=11
GOLD=6

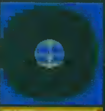
AKALABETH

Czy jest coś bardziej ekscytującego w grze wideo, niż pojedynek z ogromnym i dysponującym niszczycielską mocą bossem, który zajmuje 2/3 ekranu gry i kilkukrotnie przewyższa naszą postać? Przełomową pod tym względem grą był Gorf, arcade'owa strzelanka od Midway. Ten miodny patent momentalnie przyjął się w branży i mimo upływu lat nadal stanowi niewyczerpane złoże czystej grywalności. Ostatnia walka w Gorf, gdy mały stateczek miał za zadanie zmierzyć się z ogromnym statkiem bojowym, była strzałem w dziesiątkę i z nawiązką wynagradzała Graczom cały trud (niestety, konwersja z automatu na domowe konsole została okrojona z ostatniego poziomu ze względu na problemy z prawami autorskimi). Lata później gigantyczne, na wskroś złe draby, stały się standardem w grach wideo i praktycznie pod koniec lat 80. nie było już kosmicznej strzelanki, która by go nie wykorzystywała. Cudownym rozwinięciem tej idei są takie tytuły, jak God of War czy Shadow of the Colossus, gdzie pojedynki z bossami nabrały epickiej wręcz formy.

GORF

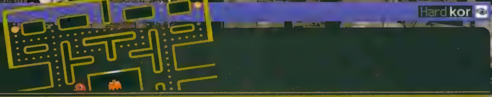
Wśród moich ulubionych innowacji w grach znajduje się również możliwość zmiany wyglądu wirtualnej postaci. Niby drobiazg, ale zawsze cieszył mnie ten patent - a w grach pokroju serii Amped (snowboard na Xboxa i Xboxa 360) dawał masę zabawy, stojącej na równi z przyjemnością szaleństw na stokach. Dzisiejsze gry pozwalają nadać postaci swoje własne, charakterystyczne cechy (m.in. sposób ubioru, fryzurę, kolor oczu, wzrost, tężyznę fizyczną). Wspaniały edytor wyglądu w Oblivionie to już pełna nowoczesność, z możliwością ustawiania kształtu kości policzkowych czy szerokości pomiędzy oczami! Wszystko to zapoczątkowane zostało w 1980 r. przez trzecią część serii Ultima. W Cocoron (NES) postać budowało się sięgając do pudełka z zabawkami, wypełnionego różnymi częściami zamiennymi. Możliwość kreowania wyglądu postaci stała się również nieodłącznym elementem gier sportowych - symulatory wrestlingowe (WWE Smackdown!) często korzystają z tego patentu, gdyż szalone kombinacje strojów i twarzy stanowią ważny element czerpanej z tych pozycji zabawy. Że nie wspomnę o mega hicie GTA: San Andreas.

Dla wszystkich miłośników gier akcji punktem zwrotnym stał się moment, gdy po raz pierwszy na gruncie elektronicznej rozrywki pojawiła się snajperka i możliwość wykonania przez specjalną lunetę celnego strzału w przeciwnika. W końcu, jak wiadomo, broń palna jest w rzeczywistości znacznie bardziej skomplikowana, niż ilustrują to gry wideo. Do przeszłości należą już czasy, gdy wystrzelony z broni pocisk był przedstawiony w formie kwadracika, goniącego kolejny kwadracik ilustrujący przeciwnika. W miarę zwiększania się realizmu gier zaczęła mieć znaczenie także precyzja i wprowadzenie zróżnicowania pomiędzy lekkim draśnięciem a śmiertelną raną postrzałową. Golgo 13: Top Secret Episode było jedną z pierwszych gier, które wykorzystały ten patent. Podczas gdy większość zabawy opierała się na scrollowanej grafice oraz eksploracji labiryntów z perspektywy pierwszej osoby, część misji wymagała oddania celnego strzału ze snajperki - Gracz przez niestabilny i chybotliwy celownik namierzał cel, po czym musiał w odpowiedniej chwili nacisnąć spust. Snajperki szybko stały się stałym elementem uzbrojenia postaci w serii Metal Gear Solid, Syphon Filter czy MDK. A pamięta ktoś kultowe Hostages?



GOLGO13 TOP SECRET EPISODE

Developerzy gier szybko poszli po rozum do głowy i postanowili uczynić z gier wideo grupową zabawę za sprawą trybu dla dwóch Graczy. Mieliśmy z nim do czynienia praktycznie od samego początku elektronicznej rozrywki, w tytułach takich jak Tennis for Two, Crosses and Naughts



OBLICZE GIER WIDEO

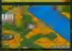
czy Space War. Gry te jednak najczęściej konfrontowały dwóch Graczy przeciwko sobie w walce o zwycięstwo. Sytuacja zmieniła się jednak za sprawą firmy Atari Games oraz gry Gauntlet, w której po raz pierwszy dwie osoby mogły współpracować ze sobą i wspólnie zmagać się z przeciwnikami w drodze po zwycięstwo. Muszę przyznać, że było to doskonałe pole do eksperymentowania z nowym rozwiązaniem - szybka i tętniąca akcją gra zręcznościowa w klimatach fantasy stanowiła idealną odskocznię od hermetycznych gier RPG. Rozwinięciem idei trybu cooperative do maksymalnej formy są w dzisiejszych czasach gry z gatunku MMORPG, takie jak Final Fantasy XI - wspólna zabawa dla setek Graczy w trybie online, przemierzających wspólnie wirtualny świat, zmieniła oblicze zarówno gatunku RPG, jak i całej elektronicznej rozrywki.

©1989 Tengen Inc.
All Rights Reserved
©Atari Games Corp.
Licensed to Atari Corp.

GAUNTLET

U zarania dziejów, kiedy gry wideo powoli nabierały dzisiejszych kształtów, nie mieliśmy specjalnego wyboru, jeśli chodzi o styl przemieszczania się. Mogliśmy albo podróżować na nogach, kierując poczynaniami głównego bohatera, albo poruszać się w wirtualnym środowisku za pomocą pojazdu: statku kosmicznego czy samochodu. Nie dało się w trakcie gry zmieniać sposobu transportu. Wszystko zmieniło się za sprawą Taito i gry Front Line, pierwszej odsłony popularnej do dnia dzisiejszego serii militarnej. Tytuł ten wprowadził sporą ilość innowacji do branży, pomysłów wykorzystywanych i uzupełnianych później choćby przez Commando (Capcom) czy Ikari Warriors (SNK). W końcu ofiarowano Graczowi frajdę płynącą z możliwości przemieszczania się po polu bitwy nie tylko w tradycyjny sposób, ale również w opancerzonych pojazdach. Miało to również niebagatelny wpływ na jego skuteczność na polu bitwy i skutecznie przechylało szalę na jego korzyść. Czołg we Front Line stał się symbolem naszych czasów - ten pomysł wykorzystało później wiele innych gier, a najlepszym przykładem rozwinięcia tej idei jest seria Halo teamu Bungie (z doskonałym patentem fizycznego modelu jazdy Warthogiem, co pozwala wykonywać manewry, których w innym przypadku Master Chief nie byłby w stanie wyegzekwować).

FRONT LINE



IKARI WARRIORS

W przypadku bijatyk rewolucyjnym pomysłem było wprowadzenie systemu tagowego. To rozwiązanie wzbogaciło zabawę w trybie single przez udostępnienie dodatkowego wsparcia. Brakuje Ci energii albo techniki Twojej postaci okazują się niewystarczające na pokonanie przeciwnika? Wystarczy w locie przełączyć się na drugą postać i dokończyć pojedynek, zmieniając sytuację na swoją korzyść. Jak można się łatwo domyślić, pierwszymi grami, które wykorzystały ten patent były tytuły wrestlingowe, zaś prekursorem - Tag Team Wrestling (ze studia American Technos). Produkt ten był nieudany i bardzo zbugowany (nie wspominając o ślamazarnym gameplayu i sztywnej animacji postaci). Rozwiązanie natomiast zdobyło prawdziwą popularność dopiero za sprawą doskonałego X-Men vs. Street Fighter od Capcom. Pomysł szybko podchwycili inni developerzy, co można zaobserwować choćby w Suikodenie (łączone ataki postaci) czy Tekken Tag Tournament.

TAG TEAM WRESTLING

Pisząc o systemie tagowym warto wspomnieć również o ciekawym pomyśle "wsparcia" w grze wideo (tzw. sidekick). Przykładem tego patentu jest gra Shadow Dancer, gdzie główny bohater wspierany jest przez swojego czworonożnego partnera. Ten pomysł z powodzeniem powielono później w grze Dead to Rights (pies Shadow). W Shadow Dancer bohater o imieniu Joe wspierany jest przez szkolonego psa Yamato. Razem doskonale funkcjonują jako drużyna, uzupełniając się wzajemnie. Jak widać, pies potrafi być najlepszym przyjacielem człowieka również w grze wideo! W Samurai Showdown Galford korzysta z pomocy swojego własnego czworonoga (krzyżówki wilka i psa Husky o imieniu Poppy) w charakterze tajnej broni, z której korzysta w trudnych pojedynkach. Rozwiązanie to pojawia się również w grach z serii Final Fantasy (VI i VIII).

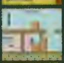
SHADOW DANCER

Jednym z moich ulubionych patentów jest możliwość manipulowania czasem, która w grach wideo istniała na długo przed tym, jak sławetny efekt bullet time zauroczył kinomanów w filmie „Matrix". Po raz pierwszy wykorzystano „zabawy z czasem" w grze Communist Mutants from Space (gra na Atari 2600 z 1982 r. wydana przez Starpath). Z pewnością była to kolejna mutacja strzelaniny kosmicznej w stylu Space Invaders, ale w tym przypadku czas był po stronie Gracza - za pomocą joysticka można było spowalniać bieg akcji, co pozwalało na oddanie bardziej precyzyjnych strzałów. Później w grach Konami (seria Castlevania) oraz Broderbund (seria Carmen Sandiego) można było zatrzymywać czas za pomocą zegarka, czy też podróżować w przeszłość, by powstrzymać złodziei przed popełnieniem przestępstwa. Nowocześniejszym, ba, nawet można rzec - rewolucyjnym rozwiązaniem - okazało się wprowadzenie trybu bullet time w grze TPP Max Payne. Naciśnięcie przycisku na padzie spowalniało bieg akcji i pozwalało bohaterowi na "matrixowe" akrobacje podczas walki. Nieco później, ciekawie wykorzystano motyw "przewijania" czasu w grze Blinx: The Time Sweeper, gdzie kocur mógł przyspieszać, spowalniać, czy nawet cofać bieg akcji o kilka sekund wstecz w przypadku wykonania niewłaściwego ruchu. Dojrzałą formę manipulowania czasem zaprezentowano w serii Viewtiful Joe, gdzie sterując poczynaniami kreskówkowego bohatera korzystało się z jego dobrodziejstw.

COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE

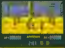
Pamiętacie może Brave Fencer Musashi (PSone), tytuł, w którym główny bohater dysponował umiejętnością przejmowania mocy przeciwników i wykorzystywania ich na swoją korzyść? Ten pomysł po raz pierwszy pojawił się w grze Gaplus (sequel słynnej Galagi) - Namco słusznie stwierdziło, że nie ma chyba lepszej nagrody, niż otrzymanie niszczącej i wyposażonej w ogromną siłę broni w spadku po pokonanym bossie (otrzymywałeś ją po zniszczeniu królowej insektów). Capcom podchwyciło ten pomysł w serii Mega Man, gdzie główny bohater przejmował bronie po pokonanych przeciwnikach i wykorzystywał w trakcie walki. Nastąpił wtedy prawdziwy przełom, a patent rozpowszechnił się w całej branży, czego najlepszym przykładem są różne platformery (seria Kirby od Nintendo a nawet wspomniany Musashi). Kolejne odsłony serii Mega Man, mimo upływających lat, nieprzerwanie korzystają z tego patentu.

GAPLUS



MEGA MAN

Na koniec wróćmy jeszcze raz na pole bijatyk, by wspomnieć o niezwykle ważnym rozwiązaniu, które na zawsze zmieniło oblicze tego gatunku. Mowa tu o combosach, czyli seriach ciosów o znacznie większej sile rażenia, niż konwencjonalne uderzenie. Zawsze podobało mi się towarzyszące im uczucie "mocy", siły, impetu. Po raz pierwszy ten wynalazek pojawił się w grach Double Dragon oraz Renegade - walka z kilkoma przeciwnikami jednocześnie wymagała odpowiedniej siły, zaś powalające całe chmary wrogów techniki dostarczały potrzebnego powera. Combosy na dynamice zyskały dzięki serii Final Fight oraz legendarnej bijatyce Street Fighter II. Od czasu premiery SFII bezmyślne wciskanie jednego przycisku już nie wystarczało, by stawiać opór atakującym przeciwnikom - trzeba było nauczyć się skomplikowanych kombinacji, których opanowanie nie było proste, ale końcowy efekt dostarczał wiele frajdy. Combosy są do dziś jednym z zasadniczych elementów mechaniki w bijatykach, zresztą, już nie tylko w nich.

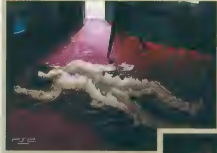


RENEGADE

Jak widać, w grach wideo nie liczy się tylko oprawa graficzna, gdyż sukces osiągają przede wszystkim gry nowatorskie, innowacyjne, wprowadzające ciekawe rozwiązania. Wie o tym doskonale firma Nintendo, zaś sukces konsoli Nintendo DS i pojawiające się na nią tytuły są najlepszym dowodem na to, że Gracze powoli nudzą się schematycznymi sequelami i chcą od elektronicznej rozrywki czegoś więcej. Z wielkim zainteresowaniem spoglądam również na konsolę Wii, opierającą się na pomyśle rewolucyjnego pada z czujnikiem ruchu – otworzy to pole do popisu dla całkiem nowej generacji gier, gdzie będzie się liczyć nie spektakularna oprawa graficzna, a ciekawy koncept. Pozostaje mieć nadzieję, że reszta branży również przypomni sobie, że czasem trzeba zaryzykować i dopuścić do głosu ludzi z ciekawymi pomysłami - w końcu myśl ludzka nie zna granic, choć współcześni developerzy (bojący się ryzykować z wprowadzaniem w życie nowych pomysłów) najwyraźniej o tym zapominają... ☐ [mazzi]

ZAPRASZAMY DO REKLAMY

Kolejna porcja nietypowych pomysłów od mózgow z TBWA - nic dodac, nic ująć. [butcher]



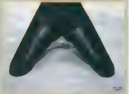
▲ Zrzuć swoją skorupę i uwolnij się od nudy.

LIVE IN YOUR WXRLD. PLAY IN OURS.

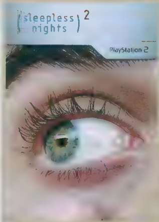
▲ Pokaz, co potrafisz

▲ Dwa czarne pasy zdobyte w Tekkenie? Szacunek

▲ Wybór należy do Ciebie



▲ Sexy prawie jak Dual Shock 2


(sleepless nights)²
PlayStation 2

▲ Ach, te bezsenne noce sama przyjemnosc

▲ A to nie akcja antypiracka To własnie reklama GTA.

▲ Futbol to religia - zwłaszcza na PlayStation.

◀ W hełmie na korcie? Z takimi kulkami nie ma żartow.

MUZYKA gracza

Muzyka z Katamari Damacy to nowy pomysł Japończyków na przejęcie władzy nad światem - uzależnia i kradnie czas antenowy naszych myśli. Poznacie w bieżącym wydaniu "MG" m.in. sylwetkę polskiego kompozytora muzyki do gier oraz listę utworów, które zostaną zaprezentowane podczas koncertu na Games Convention. Zapraszam! ☐ [mazzi]

Katamari Damacy Soundtrack

"Katamari Fortissimo Damacy"

Mojemu pierwszemu kontaktowi z tym wydawnictwem towarzyszył gromki wybuch śmiechu. W sumie nie powinienem być zaskoczony. W końcu szalonej grze może towarzyszyć tylko jedyna słuszna, równie zakręcona muzyka! Żadnych boss themes czy motywów bitewnych - czysty relaks i muzyczny eksperyment to esencja tej [illegible] i świeżego została świetnie wykorzystana, zaś stworzony w ten sposób eksperyment [illegible] jakie powstają w mojej głowie, gdy spaceruję po mieście, za pomocą telefonu [illegible] mi się to zabawne i wnoszące powiew świeżości". Faktycznie, eksperyment się udał, czego najlepszym przykładem jestem ja, gdy podczas porannego golenia zamiast [illegible] jednym uchem, a wylatującej drugim) pozostaje na dłużej w pamięci. Nie ograniczyli się do jednego gatunku muzyki, mieszając różne style oraz współpracując z 10 różnymi wokalistami. Jest tu szczypta Flaming Lips, Toma Jonesa, a nawet coś z Aphex Twins czy kultowych utworów Benny Goodmana! Wśród artystów znaleźć można takie japońskie sławy, jak Yui Asaka, Saki Kabata, Masayuki Tanaka, Charie Kosei, Kenji Ninuma, Shigeru Matsuzaki, Nobue Matsubara czy Sakamoto-chan. Czy nad podobnym chaosem można zapanować? Jasne! Wyszło bardzo dobrze, co świadczy o tym, że osoby odpowiedzialne za produkcję albumu rozsądnie rozważały każdą piosenkę, jaka się na nim ostatecznie znalazła. Wszystkie utwory znane z gry wideo zostały odpowiednio wydłużone i poszerzone, przez co album ten znakomicie uzupełnia samą grę. Genialne! Całkowicie uzależnia, a ja sam nie wiedziałem nawet, kiedy idąc przez miasto zacząłem nucić melodię z Katamari Damacy. To zapada w pamięć i nawiedza myśli jak straszna japońska klątwa. Podczas gdy nawiedzona przez Sadako kaseta wideo z "Ringu" zabijała po 7 dniach, klątwa "Katamari" zdaje się być znacznie bardziej długotrwała! Po raz kolejny wielkie [illegible]

[illegible]	[illegible]
2 [illegible]	[illegible]
3 Overture	0:49
4 The Moon and the Prince	5:30
5 Fugue#7777	1:22
6 LONELY ROLLING STAR	5:44
7 The Wonderful Star's Walk is Wonderful	3:12
8 [illegible]	[illegible]
9 You Are Smart	3:32
10 [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
12 [illegible]	[illegible]
13 Angel Flavor's Present	5:08
14 [illegible]	[illegible]
15 Katamari Stars	2:28
16 Cherry Blossom Color Season	6:14
17 [illegible]	[illegible]
18 [illegible]	[illegible]
19 [illegible]	[illegible]
20 Katamari Love - Ending Theme	[illegible]
21 Katamari March Damacy	[illegible]

Ocena: ★★★★★

Kompozytorzy

Marcin Czartyński

Marcin Czartyński w branży znany jest lepiej pod pseudonimem "Cedyń". Kompozytorów muzyki na potrzeby gier wideo nadal jest w naszym kraju bardzo niewielu, zaś twórca muzyki do gry Painkiller jest zdecydowanie jednym z najlepszych i najzdolniejszych, co jest zasługą jego wieloletniego udzielania się w tym temacie. Przygodę w świecie muzyki do gier zaczął jeszcze w 1992 r. za sprawą komputera Atari oraz programu Chaos Music Composer. Szybko wsławił się muzyką na demoscenie i poszedł dalej, kupując Atari Falcon 030. Jest samoukiem, nigdy nie uczęszczał do szkół muzycznych, co nie stanowiło dla niego żadnej przeszkody. Pracując w branży gier wideo Cedyń współtworzy grę z całym teamem, co pozwala poczuć klimat nowej produkcji i stworzyć udźwiękowienie, które będzie współgrało z obrazem na ekranie. Obok samej muzyki odpowiedzialny jest też za odgłosy efektów specjalnych i całego środowiska dźwiękowego w danej produkcji. Ważne jest wytworzenie specyficznej, panującej w grze atmosfery - wpływa na to muzyka w przerwach między walkami oraz podczas walk z bossami, czy też cała gama różnych niepokojących odgłosów, nie zapominając o efektach środowiskowych (dudniący wiatr) czy samplach oddających krzyki mordowanych osób. Złożenie wszystkiego do kupy, by stworzyć odpowiedni klimat grozy, to ciężka i bardzo żmudna praca. Marcin obok projektu Painkiller zaangażowany był m.in. w tworzenie muzyki do pecetowej gry Starmageddon. Jeśli chodzi o jego muzyczne zainteresowania, to są one bardzo szerokie: słucha muzyki filmowej ("Władca Pierścieni", muzyka z serii "Matrix", "Twierdza"), muzyki z gier (Silent Hill, Freedom Fighters, Syberia II) czy produkcji klasycznych kompozytorów: Krzysztofa Pendereckiego, Henryka Góreckiego czy Wojciecha Kilara. Marcin Czartyński obecnie zajmuje się zawodowo pisaniem muzyki oraz wytwarzaniem dźwięku. Jest też kontraktowym dźwiękowcem w firmie Adriana Chmielarza, People Can Fly. Prowadzi własne studio produkcyjno-nagraniowe. Obecnie pracuje nad nowym projektem, ale niestety tajemnica zawodowa nie pozwala mu zdradzić szczegółów - wszystko wyjaśni się w odpowiednim czasie.

NEWSY ze świata muzyki

[illegible]

● Od kilku dni wszyscy internauci mogą odwiedzać nowy polski portal internetowy, całkowicie poświęcony tematyce muzyki w grach. Autorzy projektu mają bardzo ambitne plany, gdyż pragną przybliżyć rodakom tę tematykę i pokazać, jak bardzo różnorodny jest to obecnie temat. "Coraz częściej muzyka w grach stoi na najwyższym poziomie, zaś kompozycje z gier wydawane są w postaci osobnych albumów. Na świecie mają miejsce wspaniałe koncerty prezentujące ten nowy gatunek. Jedno jest pewne - czas najwyższy, aby potraktować dźwiękową stronę gier z należytym szacunkiem. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom polskiego społeczeństwa, postanowiliśmy zająć się tym tematem na poważnie. Na tyle poważnie, aby założyć portal GameMusic.pl. Mamy nadzieję, że na naszych stronach dobrze będzie się czuł zarówno doświadczony Gracz, mający styczność z muzyką przy okazji interaktywnej rozrywki, jak i również zwykły koneser dobrej muzyki, nie mający pojęcia o samych grach. Chcielibyśmy, aby również państwo odkryli piękno, które zafascynowało każdego z nas" - witają się z internautami redaktorzy GameMusic.pl.

Koncert "VOICES" ukazał się na DVD

● Wielka gratka dla miłośników muzyki z serii Final Fantasy. W japońskich sklepach 21 czerwca zadebiutował koncert "Voices (Music from Final Fantasy)" w postaci płyty DVD. Mowa tu o koncercie, który miał miejsce 18 lutego w Japonii (miejscem wydarzenia było renomowane Pacifico Yokohama National Universities Hall). Obok samej orkiestry (dyrygowanej przez Arnie Rotha) w koncercie udział wzięły gościnnie sławy ze świata muzyki, w tym zespół Nobuo Uematsu "The Black Mages" oraz wokalistki, które wykonywały utwory z poszczególnych odsłon serii gry Square: Emiko Shiratori ("Melodies of Life" z FFIX), Rikki ("Suteki da Ne" z FFX"), Izumi Masuda ("Distant Worlds" z FF XI) oraz Angela Aki ("Kiss Me Good-Bye z FFXII). DVD obecnie jest niedostępne poza Japonią, natomiast w Kraju Kwitnącej Wiśni nabyć je można w cenie 4500 jenów (mniej więcej 120 zł). Całość trwa 133 minuty i prezentowana jest w pełnym Dolby Digital 5.1. Smaczny kąsek! Postaram się wkrótce to sprowadzić, wówczas podzielę się z Wami wrażeniami w postaci treściwej recenzji.

[illegible] do gry Hitman: Blood Money

● Niedawno miała premierę płytka zawierająca muzykę z gry Hitman: Blood Money. Jest to bardzo konkretna produkcja, która swoją moc zawdzięcza ogromnemu zespołowi wykonawczemu w postaci 120-osobowej Budapest Symphony Orchestra, na tę okazję zasilonej przez Chór Węgierskiego Radia. Muzyka skomponowana przez Jespera Kyda to kawał solidnej i nowoczesnej produkcji, która śmiało może konkurować z udźwiękowieniem do współczesnych filmów. Po udanym krążku do Hitman: Silent Assasin i gorszej produkcji - Hitman Contracts, muzyka znowu nabiera odpowiedniego przytupu! Wkrótce w "Muzyce Gracza" wyczerpująca recenzja albumu.

[illegible] Convention 2006

● Merregnon Studios opublikowało listę utworów z gier wideo, jakie usłyszymy podczas koncertu towarzyszącego nadchodzącym targom Games Convention 2006 w Lipsku ("Mazzi, a gdzie w Polsce jest ten Lipsk?" - spytał się mnie w ubiegłym roku redaktor Playman). Koncert odbędzie się 23 sierpnia w słynnej sali koncertowej Gewandhaus w centrum miasta. Oto lista:

- Final Fantasy (2 różne kawałki)
- Castlevania (2 różne kawałki)
- Two Worlds
- Sonic The Hedgehog
- ANNO 1701
- Revenge of the Shinobi
- Dreamfall: The Longest Journey
- BLACK

Wszystkie bilety na koncert sprzedano już kilka tygodni temu! W sumie wszyscy szczęśliwcy będą mogli usłyszeć 14 utworów. Pozostałe cztery zostaną ujawnione w najbliższym czasie, w tym jedna kompozycja przygotowana przez słynnego niemieckiego kompozytora Chrisa Huelsbecka. W tym roku orkiestrze towarzyszyć będzie pełny chór! Więcej informacji na temat wydarzenia można uzyskać na stronie: *www.vgmconcerts.com.*

[illegible] nowych gier wideo?

Przygotowałem dla Was specjalną listę, która ilustruje w zarysie, jacy kompozytorzy zaangażowani są obecnie w nowe projekty gier. Lista nie jest kompletna, ale mniej więcej ilustruje stan na lipiec 2006 r. Oto ona:

Chronicles of Spellborn – Jesper Kyd
Destroy All Humans! 2 – Garry Schyman
Dungeons & Dragons: Tactics – Ian Livingstone
Enemy Territory: Quake Wars – Bill Brown
Gears of War – Kevin Riepl
God of War II – Gerard Marino, Mike Reagan, Ron Fish, Cris Velasco
Halo 3 – Martin O'Donnell, Michael Salvatori
Hellgate: London – Cris Velasco, Sascha Dikiciyan
Harry Potter and the Order of Phoenix – James Hannigan
Huxley – Kevin Riepl
Left Behind: Eternal Forces – Chance Thomas
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Jamie Christopherson
Medal of Honor: Airborne – Michael Giacchino
Ninety Nine Nights – Pinar Topak
Pac-Man World Rally – Tommy Tallarico, Dweezil Zappa, Mike Rubino, Rod Abernethy
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow – Inon Zur
Rainbow Six: Vegas – Paul Haslinger
Rayman 4 – Mark Griskey
[illegible]
[illegible]
Splinter Cell: Double Agent – Cris Velasco, Sascha Dikiciyan
Spyhunter: Nowhere to Run – Cris Velasco, Sascha Dikiciyan
Star Trek: Legacy – Rod Abernethy, Jason Graves
Star Trek: Tactical Assault – Rod Abernethy, Jason Graves
Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption – Frank Klepacki
Superman Returns – Colin O'Malley
Supreme Commander – Jeremy Soule, Julian Soule
Tabula Rasa – Chris Vrenna
Unreal Tournament 2007 – Jesper Kyd, Kevin Riepl, Alex Brandon
Warhammer: 40, 000 Dawn of War: Dark Crusade – Inon Zur

TO BYŁO GRANE

"Polacy nie gęsi..." - dzisiaj prezentuję Wam nieodparcie kojarzoną ze starymi grami polską scenę tłumaczeń. A wakacyjny czas posuchy doskonale nadaje się do sięgnięcia po oldschool. Może by tak po polsku? Miłej lektury! ◻ [dżujo]

SCENA TŁUMACZEŃ

Czy nie chciałbyś, by każda z gier, które przechodzisz, była w języku polskim? Czy osoby nie znające angielskiego nie mają takiego samego prawa do grania w gry, jak ci, którzy się nim posługują? Są w naszym kraju ludzie, którzy wyszli z takiego założenia i od kilku lat dzielnie "polonizują" konsolowe produkcje. Jak się okazuje, scena tłumaczeń stała się integralną częścią świata gier wideo już kilkanaście lat temu.

Między słowami

Wszyscy wiemy, że Japonia rocznie wypluwa setki gier, z których większość nigdy nie opuszcza KKW. Ale przecież tak nie musi być. Kiedy zawodzą zagraniczni wydawcy, do akcji wkracza przeciętny użytkownik. Z takim hasłem na ustach do działania przystąpiła grupa Holendrów, w 1993 r. tłumacząc SD-Snatcher (wersja Super Deformed przygodówki Snatcher). Zasadniczo tę lokalizację gry Kojimy można uznać za początek europejskiej sceny tłumaczeń (oczywiście jest to dość umowne). Założona przez Holendrów grupa Oasis miała jeszcze w przyszłości zrobić kolejne tłumaczenia, jednocześnie wyznaczając pewien schemat działania dla reszty sceny: "podziemni tłumacze" mieli łączyć się w większe teamy, wybierając kolejne pozycje do przełożenia, jednocześnie ścigając się o to, kto pierwszy przetłumaczy konkretny tytuł.

Kolejne lata to prawdziwy "czas walki" sceny tłumaczeń. Konsole powoli zdobywały coraz większą popularność, a wraz z ich komercyjnym sukcesem rosła liczba świetnych japońskich produkcji, które nigdy nie miały trafić na zachodnie rynki. Weźmy Front Mission na SNES-a - Square skazał tę genialną strategię na banicję, ale we wrześniu 2001 r. kilkuosobowy zespół ukrywający się pod kryptonimem Front Mission Translation Project, wypuścił tłumaczenie pierwszej części serii z Wanzerami. Trzy lata później scena przełożyła świetną strzelankę Front Mission: Gun Hazard na bardziej zrozumiały dla nas język. Na angielską wersję Metal Gear 2: Solid Snake przyszłoby nam zapewne czekać aż do nowej edycji MGS3, jednak Maarten ter Huume i Takamichi Suzukawa dostarczyli fanom "odkrzaczone" przygody Węża już w 1997 r. Tego typu przykłady można mnożyć w nieskończoność, a rozwój Internetu, kolejne emulatory i następne niedystrybuowane poza Japonią gry jedynie wzbudziły apetyt "sceny translacji". Na miejsce jednych grup, po tym, jak ulegały one rozpadowi (często wskutek wewnętrznych konfliktów), tworzyły się następne teamy. Z czasem pojawili się tłumacze działający sami, rozpracowując dzięki swoim umiejętnościom kolejne potężne pozycje. No właśnie, do przetłumaczenia gry nie wystarczy jedynie znajomość japońskiego czy angielskiego.

Kod de Velopera

Zmiana języka nieodzownie wiąże się z grzebaniem w samej grze. Modyfikacja kodu źródłowego nie jest legalna, jednak tłumacze nie zajmują się tego typu rzeczami, oni tylko (bardzo upraszczając) przy użyciu odpowiedniego softu zastępują pierwotną wersję językową nową wersją. Próbę ingerencji wewnątrz romu zwykło określać się mianem romhackingu – to, co robią tłumacze, rzeczywiście można do tego zaliczyć, ale nie należy mylić tłumaczenia gry z robieniem innej wersji dla potrzeb nielegalnej sprzedaży. Dodatkowo grupy nie wypuszczają zlokalizowanych wersji gier, a jedynie udostępniają patcha (łatkę), który zmienia wersję językową. Jest to w pełni fanowskie przedsięwzięcie i nikt nie planuje ich ścigać. Jak ujął to RPG, jeden z weteranów polskiej sceny tłumaczeń, zapytany, czy nie obawia się nieproszonej wizyty o 5.00 nad ranem: "Patche, które aplikuje się do gry, zawierają jedynie tłumaczenie. Jeśli faktycznie ktoś przyjdzie, to powiem, że nie chcę tantiem za swoje spolszczenia, jeśli zechcą je wykorzystać:)". Dodając jeszcze: "A tak poważnie, to ani nie popieram, ani nie zachęcam do piractwa". Oczywiście całość jest legalna, jeśli macie oryginalny egzemplarz gry.

Jak wygląda przykładowe - po raz kolejny upraszczając - tłumaczenie romu? Berion z polskiego PSX-PL Team odpowiada: "Pierwszym etapem jest oswojenie z hex edytorem i edytorami bitmap, drugim zabawa pointerami. Dalej przydałaby się umiejętność pakowania/rozpakowywania munge file, znajomość języka C/C++ i edycji skompresowanych plików graficznych, tekstowych etc". A to i tak dość krótka wersja podręcznika "Jak przetłumaczyć grę". Generalizując, konieczna jest podmiana japońskich liter albo wprowadzenie własnego alfabetu (co jest szczególnie ważne w przypadku polskich tłumaczeń). W tym celu wystarczy znaleźć pliki, gdzie przechowywany jest tekst, i dokonać zamiany. Ale prawdziwa zabawa zaczyna się wtedy, kiedy ktoś tłumaczy np. menu gry - w takiej sytuacji nie obejdzie się bez tworzenia zupełnie nowej grafiki w PhotoShopie albo czasochłonnego procesu tworzenia nowej czcionki. Nikt nie powiedział, że jest lekko - a robota może trwać od kilku dni (jakaś prosta zręcznościówka z 4 kb tekstu, czyli tyle, co jedna recenzja w PE), aż do kilku miesięcy (rozbudowany RPG z około 300 do 500 kb tekstu). Praca ta jest jak najbardziej "charytatywna".

Prostota (chociaż nie zawsze) translacji 8- i 16-bitowych gierek powoduje, że scena najczęściej sięga do przeszłości. Angielskich tłumaczeń japońskich gier na SNES-a jest około 245 (z czego 80 jest ukończonych). NES może pochwalić się około 222 tytułami (118 gotowych). Mega Drive i inne konsole Segi stoją mocno w tyle (około 25 gier). Te przybliżone liczby tylko częściowo oddają stan "podziemnych tłumaczeń", gdyż do setek nieznanych albo nie wypuszczonych tłumaczeń z japońskiego należy doliczyć lokalizację na narodowe języki. Chińczycy na przykład regularnie tłumaczą gry, by potem je na lewo sprzedawać. Dobrze radzą sobie także Niemcy, Hiszpanie, Francuzi i Portugalczycy. Pełnym zaskoczeniem jest jednak działalność grup z Wietnamu czy Serbii. Po zdobyciu doświadczenia na oldschoolowych pozycjach, niektórzy przeskakują na PSone, Saturna, N64, a nawet Dreamcasta. Polską scena nie odbiega w tym przypadku od światowej czołówki.

Polak potrafi

Pierwsze polskie tłumaczenia gier pojawiły się jeszcze za czasów dominacji Amigi 500. Od Przyjaciółki zaczynał cytowany wcześniej RPG, przekładając Dungeon Master. Z czasem przyszła przesiadka na konsole. Dlaczego? On, podobnie jak i większość polskich fanów, postanowił pokazać, że Polacy nie są gorsi od innych nacji. Pierwszym - jak mówi - "poważnym tłumaczeniem" jego autorstwa była Zelda na GBC. O takim wyborze zadecydowało to samo, co w przypadku innych tłumaczy - chęć udostępnienia gier jak najszerszej widowni. RPG wspomina swojego kuzyna, który "grając na GBC w Zeldę nie miał szans poznać wspaniałej fabuły tej gry". Później RPG przetłumaczył kilkanaście gier, m.in. Terranigma, Metal Gear i FFIX na PSone.

Jeszcze przed RPG swoją twórczość w Sieci umieściła grupa DreamForce, wiele zdziałał także wspomagający Game Boya aRPI (około 10 gier, m.in. Zelda). Okres fascynacji SNES-em dało się zaobserwować w polskich tłumaczeniach kultowych pozycji pokroju FFV (Jaro), FFVI (Rusty Can) oraz Chrono Trigger (duet Araki i DzinX). Opisując polską scenę tłumaczeń SNES-a, nie sposób nie wspomnieć o ekipie Mteam. "Liderem" grupy jest Mziab (student II roku anglistyki), którego przygoda z tłumaczeniem gier rozpoczęła się w sierpniu 2001 od gry Wonder Project J. Jednak Mteam to także Fi_dell (korekta, testowanie), Lazy_bum (grafika) oraz Bisqwit, Blip, Jes i Michaeel. Ekipa specjalizuje się przede wszystkim w japońskich grach na SNES-a. Ma na swoim koncie m.in.: Harvest Moon, Ranma 1/2 (jedno z ulubionych tłumaczeń Mziaba), Dual Orb 2 i Front Mission. Aktualnie Mteam pracuje nad Sailor Moon. Pozostając w klimatach 2D - ogromną popularnością wśród tłumaczy cieszy się GBA. Kilkanaście polskich tłumaczeń obejmuje takie gry, jak Breath of Fire i Minish Cap (RPG), Kingdom Hearts (Rykuzushi) czy Tekken Advance, przetłumaczony przez 12-letniego Arn!

Wyższą szkołę jazdy prezentuje PSX-PL Team, tłumaczący gry na PSone. Beriona już cytowałem, reszta zespołu to Abaddon (Silent Hill), Arti (aktualnie rozpracowuje Chrono Triggera i FFV z PSX-a) oraz eMSI (pracuje nad tłumaczeniem MediEvil). Ekipa działa dokładnie od roku, a w planach ma m.in. 007: World is Not Enough (autor - Abaddon). Także i PSX-PL chce zaprezentować kultowe pozycje z Szaraka osobom nie znającym angielskiego. Taką działalność fanów należy tylko i wyłącznie podziwiać. A jeśli chodzi o światową scenę tłumaczeń - Polska nie ma się czego wstydzić. [dżujo]

PS. Wymienienie wszystkich tłumaczy nie jest możliwe. Dlatego w naszym "Hall of Fame" wspomnieć należy jeszcze takie ksywy: Bemberg, Cin25, Dark Archon, EmuShadow, Markiz, Miszcz 13, Rufus, Zeartul i wszystkich innych. Szacun Panowie!

KONKURS

ZNAJDŹ KLUCZ

Co kryje się za kluczem? Ten action RPG to jeden z ulubionych tytułów polskiej sceny tłumaczeń. Odpowiedzi przysyłajcie na adres redakcji albo na maila: dzujo@psxextreme.pl. Termin: 1 września. Nagrodą jest Mini Dance Pad do gier tanecznych, ufundowany przez sklep PSX Extreme. Laureatem edycji z PE#106 jest Marcin Masłowski z Zabrza. Prawidłowa odpowiedź: Killer Instinct. Gratulujemy!

TERAZ POLSKA

Co prawda nie popisaliśmy się na mundialu, ale polska scena tłumaczeń dzielnie trzyma się w światowej czołówce. Sprawdźcie co już zostało przełożone, a nad czym jeszcze trwają prace.

FINAL FANTASY VI

Autor: Rusty Can

Potężne tłumaczenie genialnej części Final Fantasy. Rusty Can samodzielnie przetłumaczył wszystkie ścieżki dialogowe, menusy, nazwy broni, lokacji i przedmiotów. Autor miał problemy z polskimi literami oraz konwersją tekstu, ale jakoś wyszło. Seria FF cieszy się nieustającą popularnością na światowej scenie tłumaczeń (do legendy przeszły spory podczas pierwszych translacji Finali). Samo tylko FF6 przetłumaczono na kilkanaście języków. Więcej info: *www.ff6.webpark.pl*

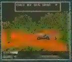
CHRONO TRIGGER

Autor: Araki i DzinX

Legendarne RPG i legendarne tłumaczenie. Kawał fantastycznej roboty odwalił zespół Araki i DzinX, który w sierpniu 2004 skończył "polonizację" mistrzowskiej gry Square. Na polski udało przełożyć się prawie wszystko (od dialogów po tabelę walki), jedyne, co pozostało niezmienione, to grafika - zbyt duża kompresja danych uniemożliwiła konwersję (częsty problem przy tłumaczeniu gier). Araki i DzinX w fachowy sposób przetłumaczyli także FFIV. Więcej info: *www.dzinx.e-cho.pl/trans*

METAL GEAR

Autor: RPG



Wąż doczekał się polskiej wersji. RPG przetłumaczył wszystkie dialogi, menusy oraz całą grafikę. Historia tłumaczenia Metal Gear na scenie zagranicznej jest całkiem interesująca - otóż w oryginalnym tłumaczeniu Konami nie znalazły się wszystkie dialogi. Dopiero podziemna konwersja dostarczyła Graczom pełen skrypt. Często zdarza się, że konsolowi tłumacze poprawiają błędy "prawdziwych" developerów! Więcej info: *www.nintendencja.subfan.pl*

FRONT MISSION

Autor: Mteam

Świetne tłumaczenie bazujące na angielskiej wersji Front Mission Translation Project. Syzyfową robotę odwalił Mziab z pomocą Januziego (wspólnie udało im się zniwelować problem z ograniczeniem długości tekstu) oraz BTM (fragment tłumaczenia). Oddanie geopolitycznych meandrów Front Mission wyszło doskonale, a Mteam stworzył godną konwersję na język polski. Więcej info: *www.195.66.226.253/mziab*

FINAL FANTASY VII

Autor: Browar

Browar dla Browara za to, co zrobił! Między lutym 2005 a kwietniem 2006 przetłumaczył on wszystkie 3 płyty tej kultowej pozycji. W edycji grafiki pomagał mu Winter_mute, a grę testował Greenmag. Browar nie był aktywnym członkiem sceny tłumaczeń - po zobaczeniu twórczości RPG postanowił wziąć się za FFVII. Pokazuje to, że wystarczą chęci i determinacja w dążeniu do celu. Chłopie - genialna robota! Więcej info: *www.ff7pl.psemu.pl*

FINAL FANTASY IX

Autor: RPG

Całe FFIX (wszystkie cztery płyty) przetłumaczył RPG. O potężnym zaangażowaniu w ten projekt niech stanowi fakt, że konwersja pierwszych dwóch płyt zajęła mu około 8 miesięcy. RPG nie tylko przełożył na polski język dialogi, nazwy broni i menusy, ale i zajął się większością grafiki (nazwy lokacji, karcianka oraz napisy w creditsach), a nawet i planszami informującymi o zmianie płyty! Po raz kolejny chylę czoła przed ogromem zaangażowania.

SILENT HILL

Autor: Abbadon

Ekipa z PSX-PL (w postaci Abbadona) przełożyła na nasz język grę, w której fabuła ma podstawowe znaczenie. Silent Hill w polskiej wersji może pochwalić się przetłumaczonymi dialogami i w pełni zmienioną grafiką (mapki, ekran ostrzeżenia o scenach drastycznych). Także i menusy nie oparły się "polonizacji". Skończone tłumaczenie pojawiło się w maju tego roku - całość robi jak najbardziej profesjonalne wrażenie. Więcej info: *www.psxpl.prv.pl*

VAGRANT STORY

Autor: Ashley Riot

Proces tłumaczenia Vagrant Story trwa, na razie autor przetłumaczył jedynie początek gry, chociaż - jak sam twierdzi - na tym nie koniec. Trwają także prace nad polską wersją Final Fantasy Tactics (aktualnie przełożono jedynie menu tytułowe i sam początek gry). Nad tłumaczeniem Breath of Fire III pracuje RPG. Natomiast MediEvil praktycznie w całości rozpracował eMSI i zespół PSX-PL - tłumaczenie kończy się na levelu Pools of the Ancient Dead i obejmuje także teksty w Hall od Heros, ale eMSI obiecuje, że przetłumaczy wszystko.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Autor: RPG

Zelda cieszy się ogromną popularnością wśród "podziemnych tłumaczy". RPG przełożył na polski język jeden z najlepszych tytułów na N64. W polskiej wersji możemy liczyć na "nasze" dialogi i menusy oraz na większość grafiki. RPG stoi także za polską wersją Majora's Mask (prace nad obiema grami zajęły mu wiele czasu). N64 doczekał się jeszcze tłumaczenia Glovera (F1xat). Aktualnie trwają prace nad Harvest Moon 64, Super Mario 64 oraz Quest 64 (wszystko spod pióra RPG).

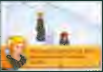
DUAL ORB 2

Autor: Mteam

Gra mało znana, ale tłumaczenie bardzo dobre. Mziab bazował na angielskiej wersji znanego na zagranicznej scenie Nightcrawlera, najpierw jednak uzyskał od niego osobistą zgodę - widzimy więc, że Mteam (podobnie jak i reszta polskiej sceny) współdziała z kolegami po fachu z zagranicy (Finlandia, USA, Francja). Autorowi w rozgryzieniu fontów pomogli Fi_dell i Lazy-bum. Grę testował JRK. Ze względu na ograniczenia gry, nie udało się skonwertować wszystkiego (nazw przeciwników, przedmiotów i głównego menu).

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

Autor: Rykuzushi



Scena tłumaczeń GBA działa coraz prężniej (już kilkanaście tytułów). Rykuzushi rozpracował w 100 procentach tekst zawarty w Kingdom Hearts oraz praktycznie całą (98 procent) grafikę tej pozycji. Menusy i wygląd polskich znaków robią wrażenie. Aktualnie Rykuzushi pracuje nad Golden Sun (15 procent postępu).

TENCHU - STEALTH ASSASIN

Autor: Berion

Berion z PSX-PL rozpracowuje pierwszą część Tenchu. Na razie udało mu się przetłumaczyć menu główne, opcje konfiguracji pada i nazwy przedmiotów (plus ich opis). Zmienione zostały także screeny z nazwą misji oraz podsumowanie po wykonaniu zadania. Dalej Berion zajmie się tłumaczeniem dialogów podczas samej gry. Autor obiecuje, że w wakacje ostro zabierze się do pracy nad tą pozycją.

Z*EB TO SAM!

[illegible] kowiczów" i entuzjastów nieskrępowanego odreagowywania emocji! Dziś specjalnie dla Was poddam konsolę PlayStation 2 serii surowych eksperymentów, mających na celu wykazać jej odporność na uszkodzenia. Przekonacie się [illegible] przyznajcie się, pewnie nie raz już chcieliście zrobić jej coś takiego, na przykład gdy w Pro Evo konsola strzelała Wam gola na 2:1 w ostatniej minucie meczu. Albo jak walcząc z tym okrutnie ciężkim bossem nagle, pod sam koniec, gdy już prawie dokopaliście kolesiowi, pojawiał się na ekranie napis "Game Over - Try Again". Ha! Wiedziałem. Dziś zobaczycie, co by było, gdybyście tego felernego dnia naprawdę to zrobili. Przegląd stworzyłem na podstawie głównych zakazów producenta odnośnie niepoprawnego użytkowania sprzętu, hihi Ujawnię w ten sposób najefektywniejsze metody uśmiercenia konsoli, rozstrzygając jednocześnie utarte przez lata fakty-mity o jej legendarnej już „delikatności". Tak, tak, nie tak łatwo popsuć konsolę. Zapraszam!

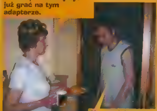
Aby ustrzec konsumentów przed tragicznymi następstwami nieprawidłowego eksploatowania sprzętu, producent zdefiniował w załączonych doń instrukcjach garść nieraz absurdalnie oczywistych zakazów, mających zapewnić im bezpieczeństwo i zmniejszyć współczynnik ich umieralności. Spośród kilkunastu wybrałem 5, testując je odpowiednio w praktyce.

1. Nie wkładaj do konsoli przedmiotów do tego nieprzeznaczonych.

Pewnie każdemu z Was zdarzyło się włożyć do czytnika płytę do góry nogami, tudzież kilka jednocześnie? Nie? A ciekawi Was, co się wówczas stanie? Też nie? No dobra już, powiem Wam. Otóż po wetknięciu płyty do góry dnem nastąpi.. no właśnie nic Konsola zwyczajnie nie odczyta płyty, a ewentualny ich nadmiar od razu zwróci, nie próbując nawet nimi „kręcić". Szkoda. Ale estetyczny wygląd szufladki zachęca do umieszczenia w niej czegoś zgoła odmiennego, prawda? Co? A na przykład... odgrzane kotlety. Inne niż te, które serwują nam wydawcy. Ale można tym samym spełnić dobry uczynek, wyręczając mamę z obowiązku gotowania obiadu. Umieszczamy kotleta na tacce i wciskamy reset. Voila!

Stopień uszkodzenia: niski

Ej, synuś, kolacyjkę Ci niesę. Skończyłbyś już grać na tym adapterze.

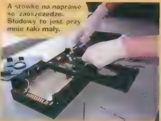


Mama, daj mi ją na tacce, żebym nie zapaskudził sobie sprzęciora.

Chodź już! Stygnie Ci, bo zamknąć się nie da!

2. Nie rozkręcaj konsoli, ani nie podejmuj się napraw metodą chałupniczą.

Nie od dziś wiadomo, że pomysłowość i ufność we własne możliwości to domena Polaków. Nie od dziś wiadomo również, iż Polak + uszkodzona konsola = naprawa na własną rękę. Osobiście nie odstaję od tej reguły, z upodobaniem ignorując wszelkie zakazy dotyczące grzebania w bebechach maszyn. Stąd też wymiana lasera czy „wyciszanie" irytującego szumu wentylatora nie stanowią dla mnie najmniejszego problemu. Polak potrafi!



A stowke na naprawe se zaoszczedze. Słodowy to jest przy mnie taki mały.

Stopień uszkodzenia: wysoki

Bo reka mi drgneła. **A w ogóle i tak** chciałem kupic Slima.

3. Nie wystawiaj konsoli na działanie deszczu bądź wilgoci.

Że czarnula to sprzęt wyjątkowo podatny na „łapanie" kurzu, wie każda szanująca się pani domu, ale że usuwanie z niej brudu w kąpieli to pewny sposób na jej uśmiercenie – już niekoniecznie. Wanna wypełniona wodą najskuteczniej i najszybciej zarazem wyprawi maszynie pogrzeb, czego nie jest w stanie zmienić nawet późniejsze jej suszenie. Mój pacjent wyzionął ducha przy trzecim resecie, przy dwóch wcześniejszych podejrzanie łypiąc na mnie dziwną, bo żółtą (!) diodą.

Gupi nie jestem. Szamponem dla dzieci myję.

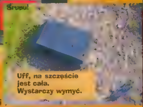
Cholewa, to nie jest "water desintant-cośtam"?

Stopień uszkodzenia: wysoki

4. Nie rzucaj konsolą, ani nie upuszczaj jej.

A tu pomyłka. Nie rozumiem, dlaczego ten punkt figuruje na liście zakazów. Jak się bowiem szybko przekonałem, konsola Sony jest wręcz stworzona do ciskania nią o glebę! Różnorakie upadki z biurka, stołu czy szafki znosi z łatwością, mimo wielu prób nie przynosząc oczekiwanych efektów. Na szczęście sytuacja nie znajduje odzwierciedlenia przy lotach nieco dłuższych, takich powiedzmy z wysokości... hmm 3 piętra?

Skubana, wyślizgła mi się jak karmiłem gołębie!


Srupu!
Uff, na szczęście jest cała. Wystarczy wymyć.

Stopień uszkodzenia: niski lub wysoki

5. Nie zostawiaj konsoli blisko źródeł ciepła.

"Palenie zabija!" – ryczą szumne slogany. Okazuje się, że stwierdzenie to jak ulał pasuje także do elektronicznej rozrywki. Konsola bowiem w charakterze podpałki do grilla czy ogniska sprawdza się doskonale, paląc się ładnym, żółtym ogniem, niosąc ponadto cały bukiet niecodziennych zapachów, przy akompaniamencie równie egzotycznych trzasków i syków. Przy co krótszych ogniskach występują jasne smugi na obudowie oraz jej deformacje, natomiast smażenie [illegible] przy biesiadach nieco dłuższych.

Idę po chrust. Konsola jest tam, gdyby co.

[illegible] robią taką wielką?
To z prowincji jest.

Stopień uszkodzenia: średni lub wysoki

BONUS STAGE ONE!!!

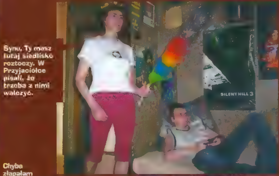
Eksplozje nuklearne po wyjęciu memorki w trakcie save'owania, kabel od pada mocniejszy niż lina cumująca liniowiec, uszkadzająca płytę konsola... brzmi znajomo? Tak, pora na sprawdzenie znanych faktów-mitów snutych przez Graczy w księżycowe noce... Eee... OK, do dzieła zatem!

Nie, to nie karta pamięci była przyczyną tragedii w Hiroszimie i Nagasaki. Wybuch atomowy po wyjęciu memorki w chwili, gdy ekran zdobi sławny napis „Do not remove Memory Card", to mit! Zaskoczeni? Jednak dopuszczenie się tego czynu niesie niemniej katastrofalne konsekwencje, a mianowicie opróżnienie karty z jej zawartości! Hola, hola, nim jednak otworzycie szampany, spieszę donieść, że po ponownym załączeniu konsoli save'y w dziwnych okolicznościach i nienaruszonym stanie wróciły! Tak czy siak eksperyment to wysoce niebezpieczny, a pogłoski na jego temat uznać można za jak najbardziej autentyczne.

Komodo, oddaj mi już Memorke.
Sie robi!

BONUS STAGE TWO!!!

„I stąpała niemota komnatą, na kroki swoje nie zważając. I kopytem zahaczyła o kabel od pada, a tenże nie wypiąwszy się, obalił konsolę na ziemię. I żalom nad zejściem kruczej machiny nie było końca" – głoszą pierwsze wersy „przypowieści o Growej Niemocie". Na ile jednak starożytna opowieść jest prawdziwa? Szybka rekonstrukcja i jeden wiążący wniosek – całkowicie realna. Przy każdej z prób peesdwójka zeswatała się z ziemią, a końcówka od pada mimo uszkodzeń jakich doznała, niczym przyspawana wciąż tkwiła w swoim slocie.


Synu, Ty masz tutaj siedlisko roztoczy. W Przyjaciółce pisali, że trzeba z nimi walczyć.
SILENT HILL 3

Chyba złapałam jednego. A kysz!

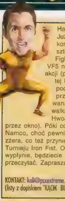
Nie przesadzaj, zgniotłam dwa roztocza tym pudełkiem.

Z latającą PS2 wiążą się jeszcze dwa inne mity. Jeden głosi, jakoby zrzucona podczas pracy konsola uszkodziła znajdującą się wewnątrz płytę, druga zaś, że zrzucenie takowej z wysuniętą szufladką uszkodzi ją, a nawet całkowicie urwie. Obie niestety są wierutną bzdurą! W pierwszym przypadku płytka wychodzi zawsze bez szwanku, w drugim natomiast sprzęt za każdym razem (nawet z małych wysokości) zdążał wykonać w powietrzu salto i „bezpiecznie" wylądować na plecach, nie ocierając nawet tacki. Lipa.

Jak wynika z powyższego zestawienia, tylko część z zabiegów uznawanych przez gawiedź za „śmiertelne" jest tak naprawdę w stanie wyrządzić konsoli większą krzywdę. Myślę jednak, iż pośród przedstawionych tu operacji każdy miłośnik destrukcji znajdzie odpowiednią dla siebie. „Z*eb to sam"! ☐ [Komodo]

UWAGA! Przedstawionych sytuacji dla bezpieczeństwa własnego i swojej konsoli nie próbuj naśladować! Innymi słowy - nie bierz na poważnie wszystkiego, co przeczytasz w PSX Extreme, hiehie.

Kącik BIJATYK 94



Hah! Witam w te mordercze upały. Już niedługo wejdą na rynek nowe konsole, a wraz z nimi kolejne części sztandarowych mordobitek - Virtua Fighter 5 oraz Tekken 6. O ile jednak VF5 na PS3 mogliśmy już obejrzeć w akcji (przypominam - jest to exclusive dla tej konsoli, w USA wychodzi na początku 2007 roku), tak w przypadku TK6 została zaprezentowana tylko krótka, wyreżyserowana walka pomiędzy Lili i Jinem (oraz Hwoarangiem wpadającym na motorze przez okno). Póki co żadnych konkretów z obozu Namco, choć pewnikiem wszystkich ciekawość zżera, co też przyniesie ze sobą nowa odsłona Turnieju Iron Fist. Oczywiście gdy tylko jakieś info wypłynie, będziecie mogli tutaj o wszystkim przeczytać. Zapraszam do lektury. ☐ [kali]

KONTAKT: kali@psxextreme.pl ; tel. 0501 391 911;
(listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2006

Goldberg

Zgodnie z obietnicą publikujemy rocznej ostatniego (niestety) z CAW-ów - samego Goldberga. Przygotował go oczywiście WreeMan WrestlingManiak.

Name = Goldberg
HUD Name - Goldberg
Nick Name DEFAULT
Anouncer Intro = Monster
Hometown = Tulsa, Oklahoma
Weight Class – Super Heavyweight (285 lbs)
Match Tactic - Clean
Show RAW
Voice Voice 4

Head
Basic Faces – 7/7

Morphing.
Head = 0, 0, 0, 0
Eyebrows = 100, 8, -3, -38
Eyes = 51, -52, 6, 21, -10, 0, 3
Nose – 40, 36, 24, 19 0 0 3 0
Cheek = -3, 0, 0, 0
Mouth = 79, 5, -25, 0, 0, 0, 72
Jaw = 100, 0, 0 0, 0, 0
Ear 0 0 0 0

Age = 0

Morphing Continued
Hair(91/91) = 46 50 50
Eyes(8/26) = 55, 40 48
Eyebrows(1/48) = 97 44 41
Face Other(11/25) 95, 44 50, 94
Face Other(21/25) 95 43 50 48

Face Other(19/25) - 95 41 48, 97
Mustache(1/11) - 96, 41 50 100

Goatee(2/13) - 95, 36, 52, 100
Lips(2/35) = 98, 50, 43, 100
Teeth(1/3) 98, 50, 50

Body
Body Type(27)

Advanced Options
Head = 0, 12, 20
Neck = -71, 20, -26
Chest = -14, 9, 0
Shoulder = 0, 0, 0
Abdomen – -36, 7, 0
Waist = 5, -25
Arms = 13, 16, -23
Hands = 0, 0, 0
Legs = -1, 3, -21
Feet = 0, 0, 0

Body Skin(1/9) = 96, 52, 44

Body Hair(7/32) = 95, 50, 46, 94
Body Height - 6'4"

Outfit

Arms
Elbow Pads(9/16) 43, 0, 12, 100
Gloves(8/18) = 43 0 12
Left Arm Pattern Simple(75/162) {Vertical = 2, Horizontal = 3} 39, 50 3, 42 (umieść nieco nad ramieniem)

Legs
Knee Pads(15/15) - 43, 0, 12, 100
Underwear(4/25) = 43, 0, 12

Feet
Shoes(6/48) 43, 0, 12

Other
A.I Fighting Style1 = Brawler
A.I Fighting Style2 = Grappler
Crowd Signs = (Twój wybór)
Advanced = Aggresive
Irish Whip = Often
Diving Moves = Less Often
Taunt = Often

Teraz tylko dodaj mu odpowiednie ciosy: preset movelist 17 i możecie zgniatać przeciwników potworem z Oklahomy. Prywatnie nie jestem jego fanem, bo prezentuje zerowe umiejętności techniczne w ringu, no ale power wrestlerzy też są potrzebni.

SPARRING PARTNER BIJATYK

Oto i namiary na kolejne osoby, które zgłosiły się do Sparring Partnera. Przypominam, że rubryka ta obejmuje wszystkie bijatyki - nie omieszkajcie więc na początku podać, jakie gry Was interesują (nawet, jeśli jest to tylko jeden tytuł). W rubryce "Postacie" przedstawiajcie swoje pozycje w następujący sposób: zawodnicy (skrót tytułu gry) - np. Jacky, Wolf (VF4·EVO), Jin, Kazuya (TTT), Ryu (SFIII). Zgłoszenia przysyłajcie listownie (adres redakcji z dopiskiem "Kącik Bijatyk) lub mailowo (kali@psxextreme.pl). SMS-y w sumie też honoruję, ale tylko i wyłącznie wtedy, jeżeli wszystko ładnie jest wypisane... i nie skasuje się gdzieś po drodze;). Pamiętajcie, żeby przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/obszaru Polski to dotyczy - i koniecznie podawać numery kierunkowe przy telefonach stacjonarnych! Uwaga: niepełne metryczki nie będą honorowane (wyjątek stanowi rubryka "Info")!

GRY: TTT, T4, T5, SC3, DOA
NICK: KAZAMA Jin (yroshiku)
GDZIE: Szprotawa, Żagań, Żary
POSTACIE: Devil Jin, Jin, Kazuya, Asuka, Christie, Heniek (T5), Tina, Cassandra, Setsuka, Ivy, Sophita (SC3), Christie, Tina, Hitom. (DOA3)
KONTAKT: yroshiku@o2.pl lub devil_jin-15@o2.pl
INFO: Inne preferowane tytuły to m.in. RE4, MGS3 i FFX 2

GRY: TTT, TK5
NICK: Picio
GDZIE: Katowice
POSTACIE: Jin (TTT), King,
KONTAKT:
tel.kom. 0 698 961 499
INFO: nie posiadam PS2

GRY: Tekkeny
NICK: Dante
GDZIE: Białystok
POSTACIE: Steve, Bryan
KONTAKT:
tel.kom. 0 503 944 308
INFO: Szukam doświadczonych Graczy w Tekkena. Pyknę również w Burnouta i PES-y

GRY: seria Tekken, SC 2 i 3
NICK: Długi
GDZIE: Trójmiasto
POSTACIE: Paul, Heihachi, Jin, Kazuya (TK), Cervantes, Kilik (SC)
KONTAKT:
tel.kom. 0 888 641 797
INFO: Tylko Gracze na poziomie

GRY: VF4 EVO
NICK: Demon Son
GDZIE: Leszno
POSTACIE: Jacky, Sarah, Lau
KONTAKT:
tel.kom. 0 509 104 894, mradziak@onet.pl
INFO: Szukam osób kochających anime

GRY: TTT, TK5, SC 3
NICK: Trupek
GDZIE: Elbląg
POSTACIE: Bryan, Heihachi, Bruce, Baek (TK) Ivy, Raphael, Setsuka (SC3)
KONTAKT:
tel.kom. 0 886 802 529
e-mail: trooopek@o2.pl
INFO: Także wszelkie gry na multitapa!

GRY: DOA 3, DOA:U, SC 2
NICK: Kraju
GDZIE: Zalesie
POSTACIE: Bayman, Hitomi (DOA) Nightmare (SC2)
KONTAKT: (SMS)
tel.kom. 0 514 808 001
INFO: Zagram też w Halo.

GRY: TK3, TK5 (ewentualnie TK 4)
NICK: DCR
GDZIE: Łódź
POSTACIE: Paul, Law, Heniek, Lei, Kazek i Jin
KONTAKT:
tel.kom. 0 500 547 713
INFO: Wezmę również nauki w SC3. Pozdro dla kumpli i fanów Tekkenów!

GRY: Tekkeny
NICK: Sepultura
GDZIE: Niedanowo
POSTACIE: Lei, Nina
KONTAKT:
tel.kom. 0 514 465 517
INFO: Sparuję z Dominatorem i Mad Dog Barasem!

GRY: Wszystkie Tekkeny SC 2 i 3
NICK: TAG
GDZIE: zachodniopomorskie
POSTACIE: Devil Jin, Jin (TK), Cervantes (SC)
KONTAKT:
tel.kom. 0 508 391 379
INFO: zagram też w Burnouta

GRY: TK5
NICK: Nightmare
GDZIE: Wisła, woj. śląskie
POSTACIE: Feng, Nina, King, Steve
KONTAKT:
tel.kom. 0 511 310 720
INFO: Dzwońcie tchórze! Załatwię Was!

GRY: Tekken 5
NICK: Dante84
GDZIE: Łódź
POSTACIE: Xiaoyu
KONTAKT:
tel.kom. 0 698 433 792, GG 8303183
INFO: czekam na oponentów (gwarantowany Lvl up)

GRY: Soul Calibur, Tekkeny i wszystkie 2D
NICK: PhasE
GDZIE: Pabianice, okolice
POSTACIE: praktycznie wszystkie
KONTAKT:
breavehart@interia.pl lub gg 5501000
INFO: popykam także w Pro Evo;)

GRY: DoA3
NICK: Maiden Elf
GDZIE: Nowogard i okolice
POSTACIE:
Brad Wong, Kasumi, Ayane, Hayabusa, Hayate, Helena
KONTAKT:
tel. kom. 0 503 987 137
INFO: Tylko przez SMS-y proszę. Chętnie zagram z kimś, kto kocha DOA3 i jest doświadczonym Graczem. Zapraszam!

GRY: Tekkeny
NICK: Math
GDZIE: Sopot
POSTACIE: wszystkie, głównie Ganryu
KONTAKT:
tel. kom. 0 513 357 542
e-mail: math-m1@o2.pl, GG 7478434
INFO: Poszukuję naprawdę dobrych i wymagających Graczy

TELEXTREME

[illegible]

W WYDANEJ NA PC KONWERSJI JEDNEJ Z PIERWSZYCH BIJATYK NA PSX-A, PO WPISANIU ODPOWIEDNIEGO KODU MOŻNA BYŁO WALCZYĆ BOHATEREM PEWNEJ ZNANEJ PLATFORMÓWKI. CO TO ZA POSTAĆ?

[illegible]

[illegible]

Mitsurugi

Samuraj to zawodnik, na przykładzie którego najłatwiej jest zauważyć sposób oraz kierunek ewolucji systemu serii SC. Od czasu pierwszego Calibura zaserwowano mu szereg super istotnych zmian, tym samym poważnie go uatrakcyjniając (grywalny i efektowny, a przy tym cały czas cholernie niebezpieczny). Jako iż już w czasach SC2 cieszył się on dużą popularnością, postanowiliśmy ponownie przedstawić Wam kilka informacji na jego temat.

Kluczowe zagrania, top 10, must use, czy jak to jeszcze inaczej nazwać... Tak, wiem, że takie typowanie może przyczynić się do szerzenia tzw. "5-ciosowej kapy" (na turniejach to i tak standard, hehe), niemniej jednak naprawdę dobrze jest znać zestawy, których umiejętne stosowanie powinno przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę. A zatem - najlepsze, najbardziej dopasione, przeznaczone do gry typowo turniejowej uderzenia samuraja to (lista + krótkie uzasadnienie):

B,B - natural, bezpieczny i z pokaźną przewagą po trafieniu (w wersji z przejściem do <MST> kontynuuj natychmiast <MST> B - bardzo dobry FT).

A,A - najszybszy zagarniacz, przewaga (+5 klatek) i frametrapowe kontynuacje

d+A - niezastąpiony atak stopujący, niemalże błyskawiczny +6 na czystym trafieniu oraz +8 (!) z CH (próbuj rzucać).

t+B - działa jak 1,t+B od Koreańca (czyli rewelacyjnie), a w dodatku pozwala zamieszać cancelem i kontynuacjami w postaci ataków z postaw.

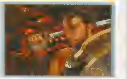
d/p,d/p+[B] - podstawowa akcja zaczepna, a przy tym zdecydowanie jeden z najważniejszych kompletów (wersja z <RLC>. Naprawdę ciężko jest tu doszukać się poważniejszych wad

d+K,B - bardzo dobrze wyważony cios, szybki i bolesny, ale dotkliwie karalny na bloku (jesteś na -28). Nie nadużywaj go, a efekty będą zadowalające. Potwornie myląca podcinka, którą ciężko jest zablokować na refleks

t+K,B - daleki lot na RO, prostota wykonania, zasięg i dobry damage z całości.

d+A+B - zdziwieni? A jednak, w chwili obecnej nie wyobrażam sobie gry bez nadużywania tego uderzenia. 10 klatek przewagi po trafieniu (masa FT kontynuacji) oraz +12, o ile tylko uda Ci się posadzić go w schylonego przeciwnika (jako gwarant dokładasz tu natychmiastowe d+A). Nawet w razie bloku nie ma powodów do stresu (sytuacja neutralna)

<MST> B:B+G_A+G - przepiękny Just Frame, przy dostatecznym opanowaniu chwilami wręcz przegięty (musisz tylko zamieszać z wykonywanym rzutem).



Mega groźny zestaw z postawy (jest NCc), koniecznie więc naucz się egzekwować go z optymalną częstotliwością (naprawdę da się to zrobić, zapewniam!).

<MST> A+B - jako jeden z najlepszych ataków aGI z gry! Okienko jest duże, a damage z kompletów naprawdę zadowalający. Samo cięcie natomiast - ciut wolne, liniowe i... niekaralne

<RLC> B - zaimplementowany tutaj SS po prostu nie ma sobie równych (działa natychmiastowo), dlatego też koniecznie wyrób sobie nawyk odpowiadania nim na wszystkie wertykalne uderzenia przeciwnika (w ataku raczej odradzam, -16 to zawsze bardzo ryzykowna sprawa)

<RLC> A - atak błyskawica, lubiący często stopować nawet najszybsze cięcia oponenta. W wymianie z <RLC> [K] (powtarzanym) stanowi Twoje podstawowe narzędzie mordu (ofensywa) z <RLC>

Opisy pozostałych postaci znajdziecie w Poradniku Extreme #8, w PE#104, PE#105 i PE#107

Rock

Autorzy: Amer & Sab

Hello, żyjecie jakoś? Lato w pełni, pić się chce, a temperatury nie pozwalają ruszać się z domu. Na pocieszenie macie tu więc opis caliburowego "jaskiniowca", odrobinę nowych informacji w temacie zagrań Mitsurugiego, a także krótką notkę odnośnie korzyści płynących z umiejętnego stosowania [illegible]

Szefowie z Namco spisali się tu nadzwyczaj dobrze, serwując Graczom nowe, naszym zdaniem absolutnie trafione oblicze Rocka. I jest to pierwsza tego typu sytuacja, gdy będąca zawsze na drugim planie postać podoba nam się bardziej od "oryginału" (Astaroth). Nieco bardziej merytorycznie natomiast: bardzo często niedoceniany, a przy tym niezwykle efektowny i wymagający zawodnik.

A,A - h,h, NCc
A:QCB+B+G - h,h, NCc, JF
A,A:d/p+A+G_d/p+B+G - h,m, JF
Jak wynika z parametrów podstawowe A,A nie jest niczym szczególnym. Na szczęście po pierwszym hicie mamy opcję z JF, która potrafi bardzo ładnie zgasić przeciwnika. Gwarantuję, że nawet po normal hicie mało kto będzie w stanie skutecznie się przed tym obronić (działa jak <MST> A:A+G_B+G samuraja). Trzecia wariacja to także piękna rzecz, jeśli tylko przyzwyczaisz oponenta do podstawowego A,A i możliwości schylenia się pod drugim uderzeniem.

d/t+A - L, TC, RO, KND, RC
Dalekosiężne uderzenie na low, niestety lekko karalne. Schyla się niemalże natychmiast, a dzięki zasięgowi przydaje się bardzo na wstającego/leżącego oponenta (nienajgorszy RO). Wersja z GC daje nam lekką przewagę, spokojnie więc możesz pokusić się o kontynuację w postaci FC d/p+K (szybki bark). Sam cios całkiem skutecznie radzi sobie z uciekającymi poprzez 8w/SS.

d/p+A - m, DOSc
Lekka kara na bloku (14 klatek w plecy), za to - wbrew pozorom - bardzo dobry zasięg i szybkość. Ogólnie nieźle! Łapie SS i 8w (SSP dość problematycznie).

d+A - L, RC, TC
Jedno z ciekawszych d+A - bardzo przydatne. Jest nieco wolniejsze od większości odpowiedników, za to gasi zasięgiem i, co ważniejsze, uderza na low. Do tego nie bardzo można Cię po nim ukarać. Trafienie daje jedynie równowagę, mimo to warto pokusić się o dalszy napór (szybkie FC d/p+K, o ile tylko nasz low trafił przeciwnika na maksymalnej odległości).

t+A - h, KND, RO
Warto używać - choć daje się obejść w lewo i do tego nie szokuje zasięgiem, to jednak z gwarantem kasuje sporo dmg. W 100% bezpieczne.

p+A - h
Najszybszy cios Rocka - i z tego względu niezwykle ważny. Jak na błyskawiczny poke przystało, jest bezpieczny i daje sporo klatek przewagi, tak więc po trafieniu nim śmiało uderzaj z p+B, B~p lub d,d+A,A (wymiennie).

p,p+A,B - m,m, NC, FSc(1), CSc(2)
Niezwykle ciekawy zestaw. Zawsze wykonuj całość, ponieważ ryzyko w zestawieniu z korzyścią to bardzo uczciwa proporcja. Początek jest podatny na SSL (uważaj!) i ciut wolny, za to wchodząc na CH (przy jego zasięgu nie jest to wcale taka rzadkość) pozwala na mocny gwarant. Dzięki przewadze po drugim uderzeniu (z bliska kontynuuj t+B, z daleka B,B) bez kanta także nie wypadasz najgorzej.

QCB+A,A,A - m,m,m, NC, KND(3), RO(3)
QCB+A:QCB+B+G - m,h, NC, JF
Czy pamiętasz ten dość mocny natural o dużym zasięgu, całkowicie niszczący 8w i kończący się RO? Niestety, wszystkie jego segmenty są karalne (ostatni daje najmniejszą stratę, ale jednak...), więc stosując go musisz liczyć się z ewentualnymi

konsekwencjami. (Pamiętaj że cały czas możesz przytrzymywać dowolny kierunek, aby nieco zmienić trajektorię). Opcja z JF z kolei to konkretny bajer - jest bezpieczna i świetna po GI. Sam "frejm" jest prościutki do uzyskania, a dodając do tego korzyści płynące z rzutu (odpowiednia ramka)... odpowiedz sobie sam! Chwytem można także cancelować końcówkę animacji QCB+A (atak przechodzi w rzut - wykonaj JF nieco wcześniej), co także skutecznie sprawdza się po GI (przeciwnik musi reagować natychmiast).

WS A - m, DOSc
Elegancki WS. Niestety, nie jest dostatecznie szybki, byś mógł ukarać nim większość niskich ataków przeciwnika (na tym polu WS K jest niezastąpione). Trafiając daje przewagę (polecam t+B). Aby nie było jednak zbyt dobrze, jest absolutnie podatny na SSP (za to blok nie daje przeciwnikowi inicjatywy - jesteś bezkarny).

B~p B - m,M, FrC(2), NCc
Świetna nowa kombinacja. Dzięki temu, że początek jest FT, w kilku sytuacjach bardzo często posadzisz całość (szkoda, że nie mamy po tym przewagi). Garda oponenta nie stanowi zagrożenia, ponadto czasem skroisz nim SSL. Opóźniany nie jest już NCc.

d/t+B - L, TC, RC, KND, RO
Low - jak na atak o takim zasięgu może pochwalić się bardzo przyzwoitą prędkością. Na bloku mówisz "pa, pa", no chyba że przeciwnik to gapa lub nie ma dostatecznie dobrych ataków karzących lowy. Pamiętaj o nim, ale nie nadużywaj.

t+B - m, KNDc
Błyskawiczne i niekaralne uderzenie głową z minimalną przewagą po trafieniu. Świetna alternatywa dla wysokiego p+A.

p+B - m, CSc
Wolniejszy od poprzedniego, ale ma znacznie lepszy zasięg. Piękne jest to,

że z CH pozwala na comba i nie jest karalny na bloku.

p,p+B - M, BNc, FrC
Kapitalna akcja zaczepna - cios szybki i zawsze bezpieczny, który dodatkowo nie pozwala na ucieczki w lewą stronę. Wystarczy tylko odpowiednio wyczuć moment i odległość.

d/t+K - L, RC, TC, RO
Pierwsza z dwóch kluczowych podcinek Rocka. Ma skuteczne (bo szybkie) klatki TC, ale na bloku oberwiesz po pysku. Trafiając - niestety - bez przewagi. Ucieczki tylko przy pomocy SSP.

d/p+K,A - m,h, NCc, RO(2), KND(2)
Wart wspomnienia przez wzgląd na status NCc i możliwość RO w lewą stronę (to ważne). Całość jest bezpieczna na bloku (gorzej, jeśli przeciwnik nauczy się schylać pod drugim uderzeniem).

p+K - m, LS, KNDc
Flagowy wjazd kolanem - ukarzą Cię po nim tylko błyskawiczne cięcia (12 klatek i szybsze). Ogromna zaleta to całkowity tracking - mimo pozornej liniowości. Po LS nic nie siądzie, za to przewaga jest spora (podstawowe FT).

p,p+K - m, KND
Wbrew pozorom jest zupełnie nie do ugryzienia po bloku, do tego pozwala na ciekawe kontynuacje. I tu mała uwaga - aby po p,p+K wykonywać normalne ciosy (nie z <BT>), należy po wybiciu odczekać chwilę. Zasięg ewidentnie mógłby być nieco większy, ale i tak tragedii nie ma.

FC d/p+K - m, KND, RO, TC
Praktycznie niekaralny, jak zawsze z ogromnym priorytetem, w dodatku szybki i zasięgowy. Warto na nim polegać, także jako iFC.

WS K,A - m,L, FSc(1), KND(2), RO(2), TC(2), RC(2)
Początek jest szybki i bezpieczny (tylko 11-klatkowe kary), a w dodatku bardzo dobrze zaczepia uciekających na bok. Z CH mamy mocne kontynuacje (zapomnij o standardowym A - za duże ryzyko). Twoja podstawowa kara po zablokowaniu niskich ataków (jest na tyle szybki, że czasami wchodząc na recovery przeciwnika liczony będzie jako CH).

8w d_g+K - M, KND, TJ, RC, FrC
Nie do końca bezpieczny, ale ma dobry zasięg (wbrew pozorom Rock ma niewiele naprawdę wartościowych rzeczy na dużym dystansie) i potrafi zaskoczyć.

d+B+K - m, FrC
Najprostszy dowód na to, że nawet wolne ciosy potrafią być bardzo pomocne. Brakuje mu oczywiście zasięgu, ale spokojnie możesz odpalać go po udanym GI (koniecznie wymiennie z rzutem i np. d+A+K). W razie bloku jesteś całkowicie bezpieczny, a trafiając masz bardzo dobre kontynuacje (patrz ramka gwaranty).

p+B+K - M, TJ, TC, FS
Jego zasadniczy szkopuł to prędkość, a ponadto jest boleśnie karalny, więc nie bardzo nadaje się do standardowej wymiany cios-cios. Zalety natomiast to: zasięg (jest imponujący!) oraz niemalże natychmiastowe klatki skoku (banalne do efektywnego wykorzystania, choć czasem zdarza się nie sięgnąć przeciwnika).

A+B_g+A+B - m, RO, KND
Na większych odległościach bardzo ładnie odpycha przeciwnika (na bloku), możesz więc używać go praktycznie non stop. Jest szybszy niż mogłoby się wydawać, a do tego daleko wyrzuca, przez co pozwala dobrze kontrolować średni i daleki dystans.

3+A+B - L, TC, KND, TC, RO
Blok to najczęściej mocna kara od przeciwnika, na szczęście jednak jego szybkość sprawia, iż najczęściej sięga celu (pod ścianą możesz dołożyć FC K). Jest stepowalny tylko w jedną stronę. Atak zawsze oznacza ryzyko, bez podjęcia którego jednak nie da się prowadzić skutecznej wymiany.

GWARANTY/JUGGLE

p,p+K, B+K_d,d+A,A
QCB+B+G, B+K
p+B+K, d+A+G_d+B+G
t,t+B, d+K
t+A, d+A+G_d+B+G
d+B+K, t+B, d+K
d+B+K, d/p+A+G_d/p+B+G
d/p+B_WS B, d+A+G_d+B+G
WL B_g/p+B (bok lub tył), d/p+A+G_d/p+B+G
d/p+A+B (także z CH i w wersji charge), t+B
CH t+B, d+K
CH(2) B,B, B+K_t,t+B
CH p+K, d+A+G_d+B+G
CH p,p+B, d,d+A,A
CH d/p+B_d/p+[B], d,d+A,A
CH WS K, d_d/p+A+G_d_d/p+B+G
CH <BT> B+K~G~p+K, d/t+B
CH <BT> B+K, d/p+A+G_d/p+B+G
CH p+B, t,t+B_B+K
CH p,p+A,B, p+K, d+A+G_d+B+G_d/t+B
CH p,p+A,B, d/p+A+G_d/p+B+G
CH p,p+A+B, d/p+[B] (wybija na tech rollu)

ŚCIANY:

Standardowo - najlepsze opcje z bliska to d,d+A,A oraz niski rzut, przy nieco większych odległościach natomiast możemy próbować pobawić się z całym d+B+K, t+B, d+K, ewentualnie posyłającymi na gwaranty p,p+K_t+A.

VC:

Tu niestety bardzo niekorzystnie. Pomijając już nawet fakt, iż grając Rockiem nie będziesz miał zbyt wielu sytuacji na wykonanie tego cancela, to jeszcze akcje po nim dostępne naprawdę nie są najwyższych lotów. Po VC z rzutu B+G możesz uderzać QCF+B+K, które jednak nie wybija przeciwnika (mamy więc damage rzędu 80 pkt), natomiast cancel A+G nie pozwala się rozwinąć w żaden sensowny sposób.

ZASTOSOWANIE ATAKÓW TC I TJ

Pozornie bardzo prosta sprawa, w praktyce jednak dość kłopotliwa do efektywnego wykorzystania. Warto uświadomić sobie fakt, iż dzięki dobremu ich opanowaniu jesteśmy w stanie ukarać każdy wysoki (nasz TC) oraz niski (TJ) cios przeciwnika! Kilka faktów:

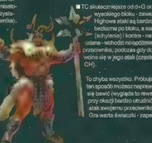
- kluczowe znaczenie ma tu odpowiedni dobór ciosu skaczącego/schylającego się. Klatki TJ/TC powinny znajdować się tuż na początku jego animacji, tak by skok/schylanie wyprowadzane były natychmiastowo. Ponadto, im mniej przycisków potrzebnych do wykonania danego uderzenia, tym lepiej (mniejsze prawdopodobieństwo pomyłki, a działać trzeba naprawdę błyskawicznie). W razie braku takowych (szybkie klatki TJ + prostota wykonania) korzystaj z dostępnych dla wszystkich zawodników uderzeń skok+A_B_K (ew. akcje z WL - uwaga jednak, przeciwnik może zdążyć je zablokować);

- dobra znajomość serii przeciwnika to podstawa. Unikanie pojedynczych ciosów - OK, ale najlepsze efekty uzyskasz zaskakując oponenta w trakcie trwania jego 2-3 ciosowego comba. Uwaga na serie z minimalnymi oknami pomiędzy hitami (nie zdążysz się wciąć);

- wariacja dwóch powyższych - zapomnij o karaniu niskich ataków idącymi na high Tech Jumpami (znaczna część lowów to także ataki TC, więc trafisz w pustkę);

- uwaga na krawędzi (skacząc narażasz się na samoistne wyringoutowanie);

- TC skuteczniejsze od d+G oraz wysokiego bloku - zawsze! Highowe ataki są bardzo często bezkarne po bloku, a samo d+G (schylenie) i kontra - nawet jeśli udana - wchodzi na opóźnienie przeciwnika, podczas gdy dobry TC wcina się w jego atak (częste efekty CH).



To chyba wszystko. Próbując grać w ten sposób możesz naprawdę dobrze się bawić (wygląda to rewelacyjnie!), a przy okazji bardzo utrudnić skuteczny atak swojemu przeciwnikowi. Gra warta świeczki - zapewniam!

Kącik RPG 78

Serwus! 108. numer PSX Extreme został rozjarzony światłem 108 Suikodenowych Gwiazd Przeznaczenia, natomiast "Kącik RPG" przebiega pod dyktando 177 postaci z Radiata Stories. W tym miesiącu drukuję też zwycięskie prace plastyczne naszych Czytelników, a także zamieszczam materiał z raportu z E3 o nowym Hack, który ostatnio nie zmieścił się w sprawozdaniu. Pytacie, co z europejską premierą FFXII? Mogę tylko rozłożyć ręce, bo Square Enix nie puszcza na razie pary z ust. Wiadomo natomiast, że oficjalna data premiery w USA to 31 października. Być może PAL-owa wersja będzie prezentem na gwiazdkę? Choć wiemy, jak Square traktuje Stary Kontynent - po macoszemu. Przynajmniej Konami zapowiada wydanie u nas Suikodena 5 na koniec 2006 roku. Czekamy! ☐ [Zax]

KONTAKT: zax@psxextreme.pl ; (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG").

MITOMANIA - ENCYKLOPEDIA

Bezczelnie zżynacie z internetu! Właśnie dlatego pytałem, czy nie zawiesić Mitomanii. Wrzucenie jakiejś frazy z tekstu, który od Was dostaję, do Google'a, i zweryfikowanie czy jest to plagiat, naprawdę nie stanowi dla mnie problemu. Wysilcie się trochę! W tym miesiącu wpis należy do Adriana Bednarka. [+1 pkt]

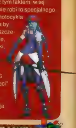
S

- SATURN (dopałki do Celestal Weapon dla Kimahriego z FFX)- prastary bóg italski, identyfikowany z Kronosem. Uważano, że w bardzo dawnych czasach przybył do Italii z Grecji, gdy Zeus zrzucił go z tronu i wygnał z Olimpu. Osiedlił się wtedy na Kapitolu, w miejscu gdzie później został założony Rzym, i tam zbudował otoczoną wałem osadę, którą tradycja nazywała Saturnią. Mówiono też, że Saturna przyjął w Italii bóg jeszcze starszy od niego, również przybyły z Grecji. Miał to być Janus. Panowanie Saturna w Lacjum było bardzo szczęśliwe, wyznaczało wiek złoty. Saturn po Janusie uczył ludzi uprawy roli. Tubylcza ludność Italii (Etruskowie) zawdzięczała Saturnowi swe pierwsze prawa, a przedstawiano go z sierpem lub nożem w dłoni. Jemu przypisywano wynalazek tych narzędzi i naukę uprawy winnej latorośli. Czasem był zaliczany do bóstw podziemnych. Saturnalia były jemu poświęconymi dniami. Przypadały na koniec roku, a uroczystości wówczas urządzane miały swawolny charakter: zacierały się różnice społeczne, niewolnicy rozkazywali panom, a ci usługiwali im przy stole. Za cesarstwa, gdy została zromanizowana Afryka, Saturna identyfikowano nie tylko z Kronosem, lecz w Kartaginie również z Baalem

ⓘ NEWS

Nowa trylogia spod znaku Hack

"ŚWIAT się odrodził" - takim sloganem reklamowano nową serię spod znaku Hack na tegorocznym E3. Ów "World" to wirtualna rzeczywistość, w której pogrążają się Gracze spragnieni erpegowego szaleństwa, doświadczenia przygody i życia, o którym mogą tylko pomarzyć, na co dzień marszcząc swą godność w czterech ścianach domu. To olbrzymia sieć online'owej zabawy, w której jednak znowu dzieje się coś niepokojącego. Gracze, którzy giną swoimi postaciami w wirtualnej rzeczywistości, zapadają w śpiączkę w świecie realnym! Sprawę trzeba zbadać - i tak rozkręca się fabuła nowego tytułu Bandai. Hack//G.U: Rebirth ma być pierwszą częścią z nowej trylogii w serii. Czy jest się z czego cieszyć, skoro poprzednicy wypadli przeciętnie? Developingu rzeczonego tytułu podjęła się ta sama firma, która spłodziła w trudach poprzednie części - Cyber Connect 2. W związku z tym faktem, w tej chwili trudno jeszcze orzec o jakości gotowego produktu. Graficznie nie robi to specjalnego wrażenia. Rozległe łąki, po których można śmigać czymś w rodzaju motocykla (znacznie skraca czas podróży), nie mają w sobie nic, na czym można by zawiesić oko. Sami zawodnicy, choć uwodzą wydatnymi wdziękami, szczególnie ze strony kobiecej zespołu, również wyglądają jakoś tak dziwnie, jakby nieudolnie chciano wykorzystać cel-shading. Jeśli chodzi o walki, to jest bardziej zręcznościowo, niż w pierwszych "hackach", bez menusów. Można rzec, że charakter walki jest prawie masherski (frenetyczne nawalanie w "X" połączone z wciskaniem triggerów). Tytuł ma potencjał w postaci całej próby symulacji grania w MMORPG (Gracz odwiedza BBS-y, czyta maile, spotyka się z przyjaciółmi w "sieci" itd.), i co najważniejsze: developer obiecuje, że gra będzie tak samo długa, jak cztery części pierwszej serii Hack razem wzięte. Haknijcie mnie, jeśli owo zapewnienie okaże się prawdą, do czego będzie okazja już w październiku 2006 r (premiera USA) na PS2.

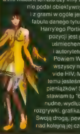


Listy

Magna Idiotis?

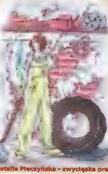
"[...] Bez zbędnych wstępów rozpocznę stwierdzeniem: Star to ostatni cieć. Dawniej go szanowałem, ale po przeczytaniu numeru 103 mam mieszane uczucia. Nie wiem, czy może dopadła go pomroczność jasna, czy swoją recenzję Magna Carta opierał na jakimś idiotycznym reportażu zenubiańskiego serwisu internetowego, ale ten badyl z zębami jak szpadle zwyczajnie odwalił fuszerkę i najwyraźniej nie wie, o czym pisze. To, że ON nie potrafi grać w jakąś grę, nie znaczy, że jest "niegrywalna" (cytuję), lub to, że nie podoba mu się design postaci, nie musi (na Boga!) oznaczać, że jest "krapowata" (znowu cytuję). Magna Carta to jedna z najbardziej wciągających gier cRPG, jakie miałem przyjemność przejść w tym roku. Byłem w szoku czytając cieniutki pasek z jej opisem w PE#103, w którym nie znalazło się nic wartościowego poza narzekaniem na nieistniejące lub, co ważniejsze: nieistotne, bo zmieniające się wraz z obserwatorem, problemy. Dlaczego byłem w szoku? Bo z większością ocen Stara przez te wszystkie lata się zgadzałem. Tym razem jednak ten stary leń chyba upadł na głowę albo zgubił Black Lotus i musiał się wyżyć ze zgryzoty. Po prostu chcę, żebyście wiedzieli, że Star MOŻE się mylić! Pozdrawiam ojca prowadzącego i resztę pensjonariuszy. [...]" Yuiren (Maciej)

Zax: O ile mi wiadomo, na Soborze Watykańskim uznano oficjalnie dogmat o nieomylności papieża, a Star na szczęście tym dogmatem objęty nie jest. My w redakcji rzeczywiście możemy się mylić (choć nie potrafię sobie przypomnieć rażących uchybień w kwestii wystawianych przez te wszystkie lata ocen:) i przede wszystkim wyrażać swoje opinie. Problem w tym, kto ma rację - znaczy się, kto ma lepsze gusta? Bo przecież kogoś, drodzy Czytelnicy, posłuchać chcecie - najlepiej, by był to doświadczony koleś, a nie macant tematu czy inny zupełny świeżak-agroturysta. Powiadasz Yuiren, że Star nie podał obiektywnych argumentów na rzecz potępienia Magna Carty. Z RPG i z grami w ogóle jest często taki problem. No bo jak udowodnić komuś, że fabuła danego tytułu jest kiepska, kiedy on się zachwyca skomplikowaniem Harry'ego Portiera czy innych szmirek? Jak wykazać, że grywalność jednej pozycji jest gorsza, gdy właśnie ktoś dłubie przy niej miesiącami z uśmiechem na twarzy? Tutaj właśnie wchodzi rola doświadczenia i autorytetu, a także wyczucia dyskretnego pojęcia "miodności". Powiem Wam jedną rzecz: sądzę, że znacznie lepiej wychodzimy wszyscy na zaniżaniu ocen (oprócz napastowanych recenzentów, vide HIV, MGS2 i sponsor całej akcji: cyferka "8-"). Dlaczego? Dzięki temu jesteśmy bardziej ostrożni w wybieraniu lokaty dla naszych pieniążków! Słowem - gorzej by było, gdyby Star zawyżył ocenę MC. Ja stawiam tu "6+"; najbardziej denerwuje kompletnie skaszaniona kamera, nudne, wydłużone na siłę walki, słaba fabułka. Raduje za to długość rozgrywki, grafika, design postaci. Wystarczająco obiektywne argumenty? Swoją drogą, pewnie gra musiała się komuś tam podobać, skoro pracują już nad kolejną jej częścią na Xboxa 360 oraz nad wersją na PSP.



KONKURS COSPLAYOWY - ROZWIĄZANIE!

Konkurs, który polegał na narysowaniu postaci z RPG w wymyślonym zawodzie, zakończył się niezwykle pomyślnie dla naszych Czytelniczek. Panowie dali się pokonać! Gratuluję przede wszystkim Natalii Pieczyńskiej z Goleniowa, która przedstawiła nam swoją wizję Yuny z FFX jako typowego [illegible] klucza z warsztatu samochodowego. Można się zastanawiać, czy [illegible] Yunie tam pasuje, ale do wątku wyzysku biednych kobiet wrócimy za chwilę. Natalia otrzymuje nagrodę od sklepu firmowego PSX Extreme w postaci gry Unlimited Saga! Chciałbym wyróżnić tu Was wszystkich, ale z braku miejsca mogę w tej chwili zrobić to tylko z dwiema pracami, resztę będę drukował w kolejnych "Kącikach" (np. Yangusa jako przewodniczącego Samoobrony). Beata [illegible] Czaplińska narysowała Reith z Magna Carty jako japońską uczennicę (w mundurku szkolnym), natomiast Dagmara Dyrda Tifę w roli... zresztą, sami przeczytajcie jej list.

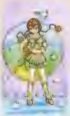


1. Natalia Pieczyńska - zwycięska praca

"Była kelnerka Tifa powinna moim zdaniem zasilić szereg redakcji PE jako np. recenzentka. Nie ma to jak bohaterka RPG-a oceniająca inne RPG. Ponadto, ku uciesze przeważającej, męskiej części redakcji, byłaby miłą odskocznią dla oczu, zmęczonych patrzeniem w ekran telewizora czy komputera. Właściwa osoba na właściwym miejscu".

Widzę, że panoszący się ostatnio feminizm nie ma nic wspólnego z naszymi kochanymi Czytelniczkami, a ich serduszka wypełnione są patriarchalnymi pomysłami. Rzeczywiście, taka Tifa byłaby miłą odskocznią dla zmęczonych patriarchów. W tej chwili mamy tylko... pluszowego Misia. Brawa dla zwyciężczyni i wszystkich biorących udział w konkursie!

2.Beata Czaplinska - wyróżnienie



3. Dagmara Dyrda - wyróżnienie

RADIATA STORIES - ZDOBYWAMY OPCJONALNE POSTACIE

Zdobywanie dodatkowych postaci to ta trudniejsza - można rzec, że hardkorowa - część zabawy w Radiata Stories (177 chłopków - przebija Pokemona?), co potwierdzają Wasze prośby o pomoc w poszukiwaniach. Duża część zawodników staje się dostępna po wypełnieniu określonej misji lub obejrzeniu danego zdarzenia w grze. Istotny jest też odpowiedni czas spotkania z delikwentem oraz level postaci (podaję minimalny wymagany). Większość towarzyszy można znaleźć również w innych godzinach i miejscach niż te podane - moje wytyczne mają dać Wam 100% pewności, że wtedy ich ujrzycie. Za miesiąc druga część opisu! [Zax]

POSTAĆ	WERBUNEK
Achilles	Po spotkaniu na zamku (wydarzenie po obraniu sojusznika) znajdziesz go w Olacion Order Chapel (3:40-10:30am), wystarczy z nim pogadać
Adele	Musisz z nią pomówić przed wybraniem koalicjantów. Następnie wymagana jest rozmowa po spotkaniu z Gawainem w Fort Helencia, Jack musi jej powiedzieć o ponownej walce z Gawainem. Ostatni raz trzeba pogaworzyć po rozwaleniu Gawaina w regionie Dysett. Adele znajdziesz w Solieu Village (8:55-2:45pm).
Adina	Musisz mieć level 12 oraz Elenę w drużynie, wtedy porozmawiaj z Adiną. Można ją spotkać w Belmont General Store (12:45-1.50pm) lub w Adina's House (9:50-10:30pm)
Aidan	Po przyłączeniu do Theater Vancoor. Wystarczy z nim porozmawiać w Cafeterii (1:15-4:10pm) lub w Black Rose General Store (5:35-8:00pm).
Alba	Po Th. Vancoor, z levelem 11. Zagadaj do niego i pokonaj w pojedynku. Następnego dnia zrób to samo. Spotkasz go w Vancoor Square (4:05-4:45pm).
Aldo	Po Th. Vancoor, z lvl. 11 i z Book of Faeries (skarb znaleziony w wiosce w Septem Region), wystarczy z nim pomówić w Last Word Book Store (7:00-9:30pm).
Alicia	Level 27, po spotkaniu w Zamku. Pogadaj z Elwenem w Path of Spider Charnel między 12:30-3:00pm. Poczekaj, aż w nocy pojawi się Alicia. Wygraj walkę.
Alvin	Pomów z Alvinem, po wcześniejszej rozmowie z Kainem. Lokacje: Olacion Order Chapel (7:40-10:40am), Blue Town (5:40-7:55pm).
Anastacia	Porozmawiaj z Anastazją w jej pokoju między 2.15 a 9:20pm. Później idź znaleźć Lulu i porozmawiaj z nią, podobnie zrób z Zeranium. Odwiedź Fald General Store i zakup tam klucz za 10000 Dagoli. Teraz porozmawiaj jeszcze raz z Anastazją.
Adolph	Po skończeniu questa "The Alien Monster" pogadaj z Adolphem w Moon Tower Laboratory (4:20-12:45am).
Astor	Kiedy będziesz miał lvl. 4, idź do kuchni (3:00-8:00pm) i tam pomów z Astorem.
Bligh	Po "A visitor for Aphelion" (wydarzenia po pierwszej wizycie na Path of the Spider), ale przed wyborem sojusznika. Najpierw pomów z Blighem w Nuevo Village (3.30-6:00pm), potem pójdź do Brie (stoi przed Shangri La). Po walce wejdź do Shangri La i podnieś z ziemi Bligh's Pipe. Wróć do Bligha.
Bran	Po Th. Vancoor idź do Garcii, w Septem Village (7:15-10:00am). Po rozmowie uderzaj do Septem Cave i pokonaj Iceburga atakującego Brana. Wyjdź i pomów z Branem między 7:55-10.55am w Septem Village.
Bruce	Po Th. Vancoor, Jack musi mieć mniej niż 50% HP i przynajmniej lvl. 4. Wtedy niech pomówi z Brucem w Vancoor Infirmary (5:55am-7:15pm).
Butch	Po Th. Vancoor, z Golyem w drużynie idź do Black Town of Night and Lust (11:05-4.20pm).
Caesar	Musisz mieć lvl. 31, Aldo i Garetha w drużynie. Idź do Theater Vancoor Square i pomów z Caesarem w godzinach 6:05pm-11:20pm
Carlos	Po przyłączeniu do Th. Vancoor pomów z Carlosem na parterze Theater Vancoor (8:00-11:15am) i idź wzdłuż Path of Spider (przez Theater Vancoor Square). Podążaj cały czas w lewo, aż znajdziesz pokój. Sprawdź wodę i zanieś przedmiot z powrotem Carlosowi.
Cecil	Po Th. Vancoor i z Aidan z lvl. 32 w drużynie, idź do Cecila na piętrze Vareth Magic Institute (5:25-11:20am).
Charlie	Pogadaj z nim, kiedy będziesz miał lvl. 5 w Training Facility (7:20-12.10pm)
Christoph	Po Th. Vancoor, z lvl. 15, Goppakken Seeds x5 oraz Pointura Threads x5, idź do Star Tower Research Lab 2 (7:20am-2:25pm). Pomów z Chritophem.
Claudia	Po Th. Vancoor, z lvl. 18 i Blood Orc's Horn idź do Claudi w Moon Tower Lab. (5.10-7:00pm). Odwiedzaj ją tak przez 3 kolejne dni, sprawdzając za każdym razem cały pokój
Conrad	Po tym, jak dostaniesz awans na sierżanta i będziesz miał lvl. 2, idź do Conrada w Quinton Squad Locker Room (9:05am-12:10pm).
Cornelia	Około 6:30pm idź do Black Town, i dalej do miejsca, gdzie stoi loteria. O 7pm przyjdzie tu Cornelia, podążaj za nią aż do miejsca, gdzie przechodzi metamorfozę
Cosmo	Po Th. Vancoor, z lvl. 10 pogadaj z nim w Olacion Order Chapel (3.35-6.50pm)
Curtis	Musisz mieć zwerbowanych wszystkich członków Vareth Magic Institute. Teraz pójdź do Star Tower Observatory (11:40am-8.00pm) i pomów z Curtisem.
Dan	Th. Vancoor, lvl. 3. Pomów z Danem w Club Vampire (4:15pm-9:15am) i zasuwaj do Tria Village, gdzie pomówisz z Saron. Wróć się do Dana
Daniel	Kiedy wypełniłeś już misję "Vexatious Vermin", jako sierżant pomów z Danielem w Hecton Squad Locker Room (7.35-12.50pm)
David	Z lvl. 17 i po "Visitor for Aphelion" (wydarzenia po pierwszej wizycie na Path of the Spider) pomów z Davidem w Training Facility (5:50-8:45am) i dostarcz polecony list Mint (znajdziesz go w Septem Village o 6:00-10:00am). Wróć do Davida.
Dennis	Po Th. Vancoor i z lvl. 10 zagadaj z nim w Triton Squad Locker Room (8.10-10:50am), a później przed Lupus Gate (9:20-7:10am). Idź do Regionu Elfów i pomnika świni, teraz na południe i w lewo. Między 6:00pm a 6:00am zerwij tu czerwony kwiat i przynieś go Denisowi
Derek	Najpierw pomów z sową w President's Office, a później idź do Dereka w Star Tower Research Lab 3 (1:45-5:40pm).
Dimitri	Po zaliczeniu misji "The Alien Monster" pomów z nim w Begin Eatery (11:20-5.25pm)
Dwight	Z lvl. 15 idź do Mortal Tree Hallway w budynku Olacion Order między 6 a 10pm. Po rozmowie wyjdź z budynku i wejdź w drzwi na lewo, gdzie znajdziesz Dwighta
Dynas	Kiedy będziesz walczył z Wind Dragon, idź do Wind Valley tylko z Jackiem i dwoma osobami w drużynie. Dynas zainstaluje się jako czwarty członek ekipy podczas pierwszej walki.
Edgar	Po Th. Vancoor i z lvl. 4 idź do Olacion Order Shrine (1:50-5:00pm) i pomów z Edgarem. Wejdź do pokoju Fernanda i kop w meble aż uzyskasz Worn Belt. Teraz pomów z Fernandem i wracaj do Edgara.
Elef	Po skończeniu misji "Beasts by the Bridge" idź do Elefa (3:20-9:15pm) i zgódź się na zlecenie. Wróć do Radiata City i podążaj do Peaceful Pony Inn w White City i pomów z Virginią. Oddaj projekt Elefowi. Po wydarzeniu "Visitor for Aphelion" pogadaj z Elefem w Pony Inn (12:30pm-2:15am). Wraz z nim dołączy się Hip
Elena	Z lvl. 12 i zaliczoną misją "Vexatious Vermin" idź do Naishaya na piętrze Morfinn's Clinic. Pomów z nim przez 3 kolejne dni. Po tym porozmawiaj z Eleną w San Patty Accessories (10:15-12:00pm).
Elmo	Po przyjęciu urodzinowym (wydarzenie, po którym dostajesz "Ridley's invitation") idź do Elmo w Club Vampire (11:20-1:00pm) i zniszcz go w pojedynku
Elwen	Zrekrutuj każdego członka Theater Vancoor i pogadaj z Elwen między 8:55pm-7:00am w Chief's Room. Wygraj pojedynek.
Eon	Po zdarzeniu "A visistor for Aphelion" i z lvl. 5 idź do Void Commununity Torture Room (11:10pm-2:40am), by pomówić z Eonem. Uderzaj do Waldo Store i pomów z Naskiem, by dał Ci szczurzy lek. Daj go Eonowi następnej nocy.
Ernest	Po Th. Vancoor, z lvl. 9 oraz z jakimś nagraniem idź do Ernesta w Blue Town (2:15-10:20pm) i pożycz mu ów przedmiot. Wróć do niego następnego dnia.
Eugene	Po Th. Vancoor idź i pomów z nim kilka razy między 8:10pm-1.50am w Carl's Pub
Faraus	Z zaliczonym Th. Vancoor i z lvl. 4 porozmawiaj z Farausem między 4:00am-2:00pm w Varteh Magic Institute, w pomieszczeniu Infirmary. Teraz idź do Kaina w Olacion Order i wróć się do Farausa.
Felix	Pomów z sową w President's Office i znajdź Felixa w Library (8:10-1:40pm).
Fernando	Musisz mieć zrekrutowanych: Achillesa, Alvina, Edgara, Florę i Godwina oraz lvl. 38. Pomów z Fernando w jego pokoju (1:00-6:00pm). Po wygranej walce przyłączy się do kompanii.
Flau	Po otrzymaniu listu od Gantza, idź do Chich Records (2:05-4:10pm), gdzie znajdziesz Flau.
Flora	Po Th. Vancoor porozmawiaj z Florą w pokoju Fernanda (1:20-4.15pm) i udaj się do Morfinn's Clinic w godzinach 10:00am-3:00pm i pomów z recepcjonistką. Wracaj do Flory.
Franklin	Po "A visitor for Aphelion", z lvl. 8 i jakąś kobietą w drużynie pogadaj z Franklinem w Moon Tower Research Lab 3 (2:05-4:15pm)
Franz	Z lvl. 7 i po szturmie na Fort Helencia porozmawiaj z nim w Forest Metropolis Brewery (7:45pm-5:10am).
Garcia	Procedura taka sama, jak w przypadku Brana. Na koniec pomów z Garcią w Septem Village o godz. 4:20-10:15pm
Gareth	Po "A visitor for Aphelion" i z lvl. 14 udaj się do treningowej hali w Th. Vancoor (3:00-6:30am). Wygraj potyczkę.
Gene	Po Th. Vancoor i z lvl. 13 idź do Barbeny w Sword and Silver Coins Inn, który znajduje się w Yellow Town. Teraz pomów z Genem (np. w Begin Eatery o 2:55-6:00pm). Następnego dnia spotkaj się znowu z Barbeną i jeszcze raz z Genem. Powtarzaj to przez kolejnych kilka dni, aż Gene zdecyduje się zasilić kompanię.
Genius	Z zakończoną misją "Secret of Sewers" i lvl. 12 udaj się do ukrytego pokoju w kanałach i pomów z Panem Genialnym
Gerald	Po wypełnieniu opcjonalnego "Gerald's Letter" pomów z Geraldem w szatni Zweit Squad (8:40-2:15pm). Wygraj starcie.
Giske	Po zdarzeniu "A visitor For Aphelion" pójdź do Giske w Carl's Pub (6:00pm-3:50am) i następnie do Jarvisa (wybierz odpowiedź: "okay"). Dostań się do Jasmine w San Patty Accessories. Teraz wydawaj pieniądze, aż będziesz miał mniej niż 5000. Pomów z Giske. Zbierz przynajmniej 5000 Dagoli i zapłać je Giskemu, a ten zasili Twe szeregi wraz z Jarvisem, gdy z nim pomówisz.
Godwin	Zdobądź Mirandę, podszkol ją do lvl. 35 i razem z nią w drużynie spotkaj się z Godwinem w jego pokoju (5:50-7:00pm).
Golye	Po Th. Vancoor odnajdziesz Golye'a w Vampire Casino (9:20pm-3:00am). Pokonaj go w walce.
Gonber	Po Th. Vancoor i z lvl. 9 idź do Tria Lake (na lewo od Solieu Village) w godzinach 3:15-7:25pm i uratuj tonącego Gonbera.
Gordon	Po "A visitor for Aphelion" i lvl. 9 pójdź do Gordona w szatni Zweit Squad (7:05-5:10pm). Rozwal go podczas pojedynku.
Grant	Z wykonaną misją "Smilodon Fang" pomów z Grantem w Eisenhower Pharmacy (4:35-6:20pm). Teraz dostarcz ulotki do członków Void Community: Servii, Zeke, Silvii, Sonii, Lunbara i wróć do Granta.
Gregory	Musisz mieć lvl. 23, i być po Th. Vancoor. Zasuwaj do Gregory'ego w szatni Zweit Squad (8:45-2:20pm) a później do Earth Valley. Tam, w pubie, pomów z Olegiem i wracaj do Gregory'ego.
Herz	Po spotkaniu na zamku (wydarzenie po obraniu sojuszu z ludźmi) razem z Conradem, Caesarem i Alicią w drużynie udaj się do Blade Pharmacy (4:15-5:30pm) i pomów z fałszywym Conradem (walka). Następnie uderzaj do Verontier Amory (6.50-7:40pm) i tu zagadaj do fałszywego Caesara (walka). Teraz zmierzaj do Pubu Carla (8:30-1:30am) i zdemaskuj Alicję (walka). Po każdej z potyczek musisz odczekać jeden dzień, by przejść do następnej
Howard	Po Th. Vancoor i z lvl. 10 zdobądź Tria Milk z Elder's Residence w Solieu Village i zasuwaj do Howarda. Znajdziesz go w Nuevo Village (12:20-3:30pm).
Interlude	Pomów najpierw z Ortorozem zaraz po spotkaniu w zamku (po obraniu sojusznika). Teraz znajdź Interlude w Void Community Torture Room (8:00am-2:20pm) i pokonaj go.
Iris	Musisz mieć lvl 34, 40000 Dagoli i być po zdarzeniu "A visitor for Aphelion". Porozmawiaj z nią w Olacion Order Chapel (12:25-4:40pm) i wybierz opcję. "Double the pay"

Kącik WYŚCIGOWY 88

Cześć. Długo wyczekiwana F1'06 nie sprostała oczekiwaniom, tym samym nie będzie czasówek do tej gierki w Kąciku, chyba że duża ilość osób będzie się tego domagała. Co w tym miesiącu? Przed nami kolejny, ostatni już etap turnieju Gran Turismo 4, nowe pytanie z chwalonego przez Was cyklu "Jakie to auto?" oraz kolejne zdjęcia i opisy. (...) Z innej beczki - szykuje się jakiś turniej Gran Turismo 4 na Extreme Party w sierpniu, który chyba poprowadzę, więc Gracze, którzy nie dali rady teraz, w turnieju domowym, może tam się odkują. Na koniec życzę wszystkim słonecznych wakacji i miłego urlopu. Do przeczytania. ☐ [gamera]

KONTAKT. gamera@go2.pl ; tel. kom. 0603 564-172; gadu-gadu: 430614
listy na adres: Mirosław Grabe, ul. Paderewskiego 1b/22, 41-710 Ruda Śląska 10

TURNIEJ GRAN TURISMO 4

THE REAL DRIVING SIMULATOR

A więc wszystko jasne! Po raz kolejny stary mistrz znalazł się w finale. Zadecydowały minimalne różnice czasowe, zarówno przy jednej, jak i drugiej parze. Poniżej przedstawiam szczegółowe wytyczne z półfinałów. Ostatnia tura zostanie rozegrana między 24 a 30 lipca. Będzie sześć zadań i sześć godzin na wszystko, zarówno dla finalistów, jak i dla walczących o trzecie miejsce.

PIERWSZA PARA PÓŁFINAŁOWA

Jazda odbywała się na:
1) Laguna Seca Raceway samochodem marki Opel Corsa Comfort 1,4 '01 (New Cars)
2) Motorland samochodem marki Daihatsu MOVE Custom RS Limited '02 (New Cars)
3) Circuit de la Sarthe 2 samochodem marki Triumph Spitfire 1500 '74 (Legendary Cars)
Zwyciężył: **Artur Celes**, z sumą czasów **8,05,711**.
Przegrał: Adam Haski, z sumą czasów 8.07,419.

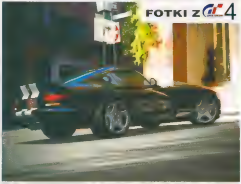
DRUGA PARA PÓŁFINAŁOWA

Jazda odbywała się na:
1) Citta di Aria samochodem marki Opel Corsa Comfort 1,4 '01 (New Cars)
2) Cote d'Azur samochodem marki Daihatsu MOVE Custom RS Limited '02 (New Cars)
3) Grand Valley Speedway samochodem marki Triumph Spitfire 1500 '74 (Legendary Cars)
Zwyciężył: **Tomasz Bortacki**, z sumą czasów **6,39,199.**
Przegrał: Mateusz Mac, z sumą czasów 6,40,733.

Dla przypomnienia podaję grafik ostatniej rundy turnieju.
Para finałowa: Artur Celes i Tomasz Bortacki
Para walcząca o trzecie miejsce: Adam Haski i Mateusz Mac

PS. Najlepszą czwórkę turnieju proszę o podesłanie swoich zdjęć, czy to pocztą, czy na mojego e-maila.

FOTKI Z GT4



Zakaz skrętu i zakaz wjazdu, hehehe, grzeczny kierowca zaparkował przepisowo. Patrząc na Żmijkę, trudno nie łamać przepisów.
Autorem zwycięskiej fotki w tym miesiącu jest Krzysztof Wielkopolski z Wrocławia.

Toyota Supra RZ

opracował Bogdan Połoczek z Oświęcimia

To cacko to maszynka do przyspieszania. Ustawienie go do ścigania na długodystansowych trasach to profanacja. Wyścigi 400-metrowe to środowisko, w którym ta „ryba na czterech kołach" czuje się najlepiej. Pamiętne auto z pierwszej części GT, gdzie obok GTO było kultową bryką. Poniższy schemat części i ustawień nawiązuje do startów na 1/4 mili.

racing exhaust
sports racing chip
R1/R5 tires
nitrous 70
original turbine kit
racing intercooler
racing brakes 1/1
original Suspension
spring rate 9 1/5 1
ride height 156/72
Shocks 1/1
camber 2/1
toe 4/4

stabilizers 1/1
Full customize
transmission
1 2 489
2 1 612
3 1 148
4 0 861
5 0 681
6 0 520
final 3 266
auto 23
triple plate clutch
racing flywheel

carbon driveshaft
ASM 0/0
TCS 9
downforce 0/30
full customize

60/60/5
Ballast 200/50
Stage 3 weight
reduction
port polish

stiffness

Volkswagen W12 Nardo Concept '01

opracował Bogdan Połoczek z Oświęcimia

Autko nastawione tylko na wyścigi. Na próżno szukać go na drogach ulicznych. Seryjne ustawienia dają odczuwalną moc temu cacku, jednak po dokręceniu kilku śrubek czerpiemy jeszcze większą satysfakcję z jazdy. Polecam opony Sports Medium, które dają lepszą kontrolę przy gwałtownych skrętach.

Suspension
Spring Rate
15.5 / 16.0
Ride Height
85 / 115
Bound 7 / 7
Rebound
8 / 8
Camber
2.0 / 1.5
Toe 0 / 2
Stabilizers
4 / 3

LSD
Initial 5
Acceleration 5
Deceleration 5

Downforce
Amount 20 / 30

Driving Aids
ASM Overste-
er 0
ASM Under-
steer 0
TCS 4

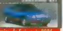
Brake Controller
Brakes 7 / 7

Transmission
Leave it alone
Ballast
Weight 0
Location 0

TELEXTREME

Nie daliście się nabrać, prawie wszyscy odpowiedzieli prawidłowo: Volkswagen W12 Nardo Concept '01. Jedną z prawidłowych odpowiedzi udzielił Łukasz Sochacki z Częstochowy, do którego wędruje nagroda. Gratulacje. Pytanie:

JAKA TO MARKA SAMOCHODU (ZDJĘCIE POCHODZI Z GRAN TURISMO 4)?



Termin: do 5 sierpnia 2006 r.

Acura Integra Type-R '01

opracował Damian Bąk z Gliwic

Pierwsza generacja Integry Type-R, auta o ostrym sportowym wyglądzie, pojawiła się w salonach w 1995 r. Samochód ten z miejsca stał się najszybszym i najlepiej prowadzącym się coupe z przednim napędem, jakie kiedykolwiek wyprodukowano. Mówią o nim, że jest pogromcą beemek serii M, Audi serii S i wszystkiego, co drogie, ciężkie i niemieckie... By poczuć, co to autko ma pod maską, musimy poustawiać kilka śrubek i zaopatrzyć się w kilka niezbędnych części.

Zaopatrujemy się w:
Racing Exhaust
Sports Racing Chip
NA Tuning Stage 2
Sports Medium (S2) Tires
Nitrous (Optional)
Racing Brakes
Brake Balance Controller
Racing Suspension
Full Customize Transmission
Triple Plate Clutch
Racing Flywheel
Full Customize LSD
Stage 1 Weight Reduction
Rigidity Refresher
Port Polish
Engine Balancing

Ustawienia wyglądają następująco:
Suspension
Spring Rate: 11.3 / 7.1
Ride Height: 87 / 96
-Shock (Bound): 7 / 4
-Shock (Rebound): 8 / 3
-Camber Angle: 2.3 / 0.9
Toe Angle: 0 / 0
-Stabilizers: 5 / 4

LSD
Initial: 19
Acceleration: 43
Deceleration: 12

Downforce: N/A

Driving Aids
ASM Oversteer: 0
ASM Understeer: 0
-TCS Controller: 3

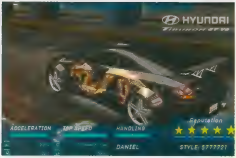
Brake Balance Controller
-Brakes: 7 / 7

Transmission
Gear Ratios
1st: 3.184
2nd: 2.158
3rd: 1.582
4th: 1.235
5th: 0.979
6th: 0.826

-Final: 4.163
-Auto: 13

Ballast
Weight: 0
Location: 0

NEED FOR SPEED UNDERGROUND TUNING



Co się da zrobić z Hyundaia? Odpowiedź macie powyżej. Daniel (tylko tak się podpisał) napisał: "Jest ładnie zrobiony, choć nim nigdy nie jeździłem". Ja też nigdy nim nie jeździłem, bo chyba mnie nie stać na niego:)

Nagrodę otrzymuje: **Łukasz Sochacki z Częstochowy**

CHECKPOINT

NAJLEPSZE CZASY SIERPNIA

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

TESTY
0 400m
0 07 300 Bartłomiej Nowrot z Wolbromia
0 1000m
0 13.001- Bartłomiej Nowrot z Wolbromia

CITY COURSES
Seoul Centra
0 38 421- Bartłomiej Nowrot z Wolbromia
Tokyo Route 246
1 05 742 Janusz Jarczyl z Bielska Białej
Hong Kong
0 59 012- Bartłomiej Nowrot z Wolbromia
Clubman Stage Route 5
0.31 607 Piotr Borkowski z Sosnowca.
Special Stage Route 5
0 54 109- Janusz Jarczyl z Bielska Białej
New York
1 08 11 Bartłomiej Nowrot z Wolbromia
Seattle Circuit
1 06 844 Piotr Borkowski z Sosnowca.
Cote d Azur
1 11 367 Bartłomiej Nowrot z Wolbromia
George V Paris
1 07 646- Adrian Walchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Citta d Aria
1 07.198- Janusz Jarczyl z Bielska Białej
Costa Di Almafi
1 19 556 Bartłomiej Nowrot z Wolbromia

WORLD CIRCUITS
Tsukuba
0 38 448 Dawid Chołwicki z Wolbromia
Fuji Speedway '80s
0.51.788- Janusz Jarczyl z Bielska Białej
Fuji Speedway 90s
0 55 018 Bartłomiej Nowrot z Wolbromia
Infineon Raceway Sports Car Couse
1 02 263- Piotr Borkowski z Sosnowca
Infineon Raceway Stock Car Couse
0 48 911 Piotr Borkowski z Sosnowca
Laguna Seca Raceway
1 00.773- Bartłomiej Nowrot z Wolbromia
Twin Ring Motegi Road Course
1 19 225 Adrian Walchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Twin Ring Motegi Super Speedway
0 22 129 Janusz Jarczyl z Bielska Białej
Twin Ring Motegi West - Short Course
0.22 730 Janusz Piętacki z Mińska Mazowieckiego
Twin Ring Motegi East Short Course
0 57 99 Piotr Borkowski z Sosnowca
Suzuka Circuit
1 24 001- Adrian Walchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Suzuka Circuit East Course
0 33.487- Piotr Borkowski z Sosnowca
Suzuka Circuit West Course
0 53 840 Piotr Borkowski z Sosnowca
Fuji Speedway 2005
1 1 234 Janusz Jarczyl z Bielska Białej
Fuji Speedway 2005 GT
1 07 831 Janusz Piętacki z Mińska Mazowieckiego
Tsukuba Circuit Wet
0.47.002- Adrian Walchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Nurburgring Nordschleife
4 58 502- Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopolskiego
Circuit de la Sarthe
2 40 190 Janusz Jarczyl z Bielska Białej
Circuit de la Sarthe 2
2 38 003 Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopolskiego

DIRT & SNOW
Cathedral Rocks Trail 2
0 57 100 Janusz Jarczyl z Bielska Białej
Cathedral Rocks Trail
1 33 298 Janusz Piętacki z Mińska Mazowieckiego
Tahiti Maze
1 40 391 Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopolskiego
Grand Canyon
2 06 437 Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopolskiego
Ice Arena
0 40 387 Janusz Piętacki z Mińska Mazowieckiego
Chamonix
1 50.614- Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopolskiego
Swiss Alps
1.21.885- Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopolskiego

ORIGINAL CIRCUITS
High Speed Ring
0 46 008- Janusz Piętacki z Mińska Mazowieckiego
Midfield Raceway
0.49.479- Adrian Walchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Grand Valley East Section
0 43 973 Piotr Borkowski z Sosnowca
Grand Valley Speedway
1 19 118- Adrian Walchowiecki z Mińska Mazowieckiego
Deep Forest Raceway
0 52 012 Janusz Jarczyl z Bielska Białej
Trial Mountain
0 59 506 Piotr Borkowski z Sosnowca
El Capitan
1 10 136 Piotr Borkowski z Sosnowca
Autumn Ring Mini
0.26 778- Piotr Borkowski z Sosnowca
Autumn Ring
0.55 324- Janusz Jarczyl z Bielska Białej
Apricot Hill
0 54 921- Janusz Piętacki z Mińska Mazowieckiego

MISC. TRACKS
Beginner
0.15 841 Grzegorz Dzierla z Ostrowa Wielkopolskiego
Motorland
0 31 681 Janusz Piętacki z Mińska Mazowieckiego
Test Course
1 18 743 Adrian Malcherek z Wałbrzycha

FM FORZA MOTORSPORT

TSUKUBA- 0 55 872
Piotr „Gorek" Skonieczny z Warszawy
BLUE MOUNTAIN RACEWAY- 2.03.290
Piotr „Gorek" Skonieczny z Warszawy
BLUE MOUNTAIN RACEWAY II- 2 03.029
Piotr „Gorek" Skonieczny z Warszawy
SILVERSTONE- 1 51.211
Damian Kupczyk z Warszawy
ROAD ATLANTA 1 25 289
Damian Kupczyk z Warszawy
RIO DE JANEIRO- 1 49.743
Piotr „Gorek" Skonieczny z Warszawy
SUNSET PENINSULA INFIELD- 1 27 432
Marcin Lorek z Katowic
LAGUNA SECA- 1 27 370
Marcin Lorek z Katowic
ALPINE RING 1 13 832
Damian Kupczyk z Warszawy
TOKYO- 1.35.194
Marcin Lorek z Katowic
ROAD AMERICA- 2 06 152
Piotr „Gorek" Skonieczny z Warszawy
NEW YORK- 2.18 324
Adam Goszkowski z Zabrza
MAPLE VALLEY- 1 33 003
Adam Goszkowski z Zabrza
NURBURGRING- 8 43.021
Marcin Lorek z Katowic

Wirtualna Polska
IMPERIUM GIER
IMPERATORY
6
OGÓLNOPOLSKA GALA GIER KOMPUTEROWYCH
nadchodzą
sponsorzy oraz patroni
TU MOGŁO BYĆ TWOJE LOGO:P
PSX EXTREME
GAMERANKING
connect3D
ATI
MAC
APOLLO
Genius
IQ
YES
GIGABYTE
KINGMAX
CREATIVE
AMD
FREECOM TECHNOLOGIES

Kącik SPORTOWY 77

Byczkiem! Mundial już za nami - wyjątkowo nudny, przewidywalny (kompletny brak niespodzianek), z niewielką liczbą bramek i skromną ością naprawdę emocjonujących spotkań (chyba tylko półfinał Włochy-Niemcy stał na satysfakcjonującym poziomie). Gwiazdy zmęczone sezonem, trenerzy grający jednym napastnikiem, murowanie bramki po zdobyciu pierwszego gola - i efekt był taki, jaki widzieliśmy. Otrzyjmy jednak łzy, bo nadeszła chwila, na którą wszyscy czekaliśmy Pro Evolution Soccer 6 ukaże się w polskiej wersji językowej (PS2), na okładce obok Adriano znajdzie się Maciej Żurawski, a nasze mecze komentować będą Mateusz Borek i Roman "Suwerenny" Kołtoń! Więcej informacji w Konsolometrze w "Co Nowego?" Na tym nie koniec dobrych wiadomości - tegoroczne Mistrzostwa Polski w PES5 będą podzielone na eliminacje w 6 miastach Polski (Katowice, Szczecin, Poznań, Wrocław, Kraków, Warszawa) oraz finał w stolicy. Masa nagród, odwiedziny piłkarzy z Orange Ekstraklasy, a gdzieś na końcu wszystkich tych atrakcji Mistrzostwa Europy, tym razem w Irlandii - brawa dla dystrybutora gry, firmy CD Projekt! Póki co zapraszam do lektury "Kącika...". Tym razem tylko jedna strona, a treść wakacyjna - polecam szczególnie komentatorskie wpadki:). Do przeczytania! ☐ [koso]

KONTAKT: koso@psxextreme.pl; (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Zakończony niedawno mundial nie był wielkim widowiskiem, ale panowie wypluwający swoje bystre spostrzeżenia do "sitka" znów stanęli na wysokości zadania. Szczególnie w pamięci zapadli mi Andrzej Strejlau ze swoim "poproszę o plazmę" i, yyyyy, eeeee, Roman, yyyy, eeee, Kołtoń, eeeee. Nie wiem, dlaczego największego telewizyjnego jąkały nikt jeszcze nie utrącił, a my jesteśmy od kilku lat skazywani na słuchanie jego żałosnych dowcipasów. Dobrze chociaż, że nie komentuje spotkań samodzielnie... A w niniejszym reaktywowanej rubryce również sporo lapsusów od komentatorów radiowych - ci panowie komentują mecz wyjątkowo obrazowo, zresztą sami zobaczcie:).

☺ "Do końca spotkania piętnaście minut, z sekundami. Teraz już dokładnie szesnaście" (Dariusz Szpakowski)

☺ "Japoński arbiter nawet nie skrzywił tego swojego skośnego oka" (Andrzej Janisz)

☺ "Meksykański arbiter bez żadnej charakteryzacji mógłby zagrać w filmach sprzed powiedzmy 40 lat, gdy było zapotrzebowanie na ulizanego macho z wklepaną we włosy brylantyną. Śniady, opalony, czerwona koszula, czarne spodenki, zgrabna sylwetka. Cały czas ma kontakt z dziećmi, gdyż jest nauczycielem" (Andrzej Janisz)

☺ "Jeśli jesteś trafiony i masz tzw luźną szczękę, ból jest oszałamiający" (Andrzej Janisz)

☺ "Słońce zachodzi już za wschodnią trybunę stadionu w Dortmundzie" (Przemysław Pełka)

☺ "Dwight Yorke biega może już nie tak szybko i dobrze jak kiedyś, ale za to zawsze w dobrym kierunku" (Przemysław Pełka)

☺ "Jeden z zawodników Trynidadu i Tobago ma kłopoty z pachwiną albo z przeponą. Nie mogę dostrzec, za co się trzyma" (Przemysław Pełka)

☺ "A my widzimy raz jeszcze Yahyę Golmohammadiego Co za nazwisko! Strzelić gola z takim nazwiskiem!" (Mirosław Trzeciak)

☺ "Teraz jakby taki angolański, partyzancki czołg wjechał w Luisa Figo" (Krzysztof Ratajczak)

☺ "Na trybunach trzydzieści siedem Włochów i około 3.000 kibiców z Ghany. ." (Dariusz Szpakowski)

☺ "Camoranesi poprawił włosy, ale tam nie ma co poprawiać Ściągnięte gumką są idealnie nasmarowane jakimś żelem" (Andrzej Janisz)

☺ "I bardzo mocny strzał Tottiego, który ostrzygł się w tym momencie" (Andrzej Janisz)

☺ "Uchylił się przed tym strzałem Alberto Gilardino . I pewnie dobrze, bo mogłoby mu zerwać czuprynę" (Przemysław Pełka)

☺ "Czy będzie wejście smoka w wykonaniu Korei, bo tam aż pięciu dżentelmenów ma na koszulkach nazwisko Lee, a to zobowiązuje" (Krzysztof Wanio)

☺ "No, a ten Puyol, to palce lizać" (Krzysztof Wanio)

☺ "Sympatia widowni po stronie Arabii Saudyjskiej. Mowa o tych na biało ubranych kibicach" (Maciej Iwański)

☺ "Sobolewski wystawił ze zmęczenia swój długi język i położył go na wardze" (Andrzej Janisz)

☺ "Na trybunach cesarz Beckenbauer, jeden z dwóch ludzi na Ziemi, którzy zdobyli mistrzostwo świata jako piłkarz i jako zawodnik" (Dariusz Szpakowski)

☺ "Janas chyba zmienił zdanie, choć Brożek był już rozebrany" (Dariusz Szpakowski)

☺ "Gra Kostaryki przypomina mi tkanie dywanu" (Mirosław Trzeciak)

☺ "Niczym światła na semaforze te czerwone skarpety odcinają się od czarnych nóg niemal wszystkich graczy Ekwadoru"(Tomasz Zimoch)

☺ "I znów te bidony jakby kruszeją, gdy piłkarze chwytają je w wielkie dłonie. Jeden, dwa, trzy łyki, potem przerwa, gdy woda zatrzymana jest w ustach i wielki prysznic, gdy jest wypluwana" (Tomasz Zimoch)

☺ "Marzenia odpływają jak chmury, które przegania wiatr. Marzenia ulatują jak dym z kominów Zagłębia Ruhry, gdzie przegraliśmy z Ekwadorem" (Tomasz Zimoch)

☺ "Mówią o nim Twisted Crouch W tej akcji był twist.. " (Tomasz Włodarczyk)

☺ "- To nie moja wina, że jestem taki brzydki - powiedział pewnie Ronaldinho do swego trenera i wyściskał się z nim serdecznie" (Andrzej Janisz)

☺ "Zjawia się drobniuteńki jak ziarnko kawy i czarny jak ziarnko kawy Robinho" (Andrzej Janisz)

☺ "I teraz kibice, którzy przynieśli na stadion koguty, zajadają się cukinią" (Krzysztof Ratajczak)

☺ "Francuzi jednak nie usypiają. Mają jeszcze pewnie dużo czasu do swej piłkarskiej dobranocki w tym meczu" (Krzysztof Ratajczak)

☺ "Jest trochę zmian, a konkretnie jedna" (Dariusz Szpakowski)

☺ "Stadion w Dortmundzie wypełniony po ostatnie miejsce, chociaż widzimy jeszcze kilka wolnych miejsc" (Dariusz Szpakowski)

☺ "Włosi zagrali mordercze 120 minut z Włochami" (Dariusz Szpakowski)

ROZKŁAD JAZDY PRO EVO

Nazwa: III turniej o puchar wyspy Wolin.
Termin: 30 lipca
Miejsce: Wolin, Miejski Ośrodek Kultury, godz 10:30
Wpisowe: 10 zł
Reguły: Drugi turniej z cyklu Wolińska Liga Mistrzów; gramy reprezentacjami i klubami. Do wygrania PSP!
Kontakt: Damian_wolin@tlen.pl, tel: 693684372, GG;5508882. Więcej informacji: http://turpes.ovh.org/

OFICJALNE MISTRZOSTWA WARSZAWY W PES5 - RELACJA

"Pudło" warszawskich zawodów (od lewej) Damian Wesołowski, Filo, Sado, Szostak

Na OMW wyjechałem już w piątek po południu - byłem jednym z organizatorów więc dzień wcześniej trzeba było załatwić parę spraw (%;). Przenocował mnie Brat (thx) wraz z żoną (ale się stresował chłopak, że rodzi mu się pierwsze dziecko, hehe, i stadkiem zwierząt Następnego dnia, po nocce spędzonej na treningu, wraz z Bratem udaliśmy się na turniej do warszawskiego Multikina na Ursynowie. Trzeba dodać, iż w zawodach obowiązywały oficjalne zasady Konami, czyli czerwone strzałki, kamera Normal Long, a o kolejności w grupie nie decydował bezpośredni pojedynek, lecz bilans bramek 20 stanowisk ustawionych wewnątrz sali kinowej i w pobliskim Lech Pubie oraz mała liczba osób (90) sprzyjały szybkiemu i bezproblemowemu rozegraniu turnieju Pomógł w tym niezmiernie program autorstwa Brata (City Software) i mojej skromnej osoby. Od razu na wejściu dało się poczuć świetną atmosferę - standy z PES-a, plakaty na ścianach (które później co sprytniejsi szubrowali) i koszulki na piersiach sędziów grup powodowały, iż Gracze mieli pewność, że nie pomylili miejsc. Grupy zostały rozegrane szybko i bezproblemowo (graliśmy po 5 min.), po nich zaś nastąpiła faza pucharowa 2x10 min Obyło się bez większych niespodzianek, chyba że uznamy za taką brak na turnieju Eśka z Gałka Team. Ja zakończyłem swój turniej w 1/8 po dramatycznym meczu z Filo, późniejszym zdobywcą 3 miejsca W półfinałach spotkali się Szostak z wcześniej wymienionym Filo (pierwszy mecz 1:0 dla Filo, a w drugim pokaz umiejętności Szostaka i. . randomu sprawił, że wygrał 7:0!) oraz Sado z Damianem Wesołowskim (5 3 dla Sado i 1.1) Mecz o 3 miejsce pewnie wygrał Filo 2.1. Finał . Tu już ciekawy mecz, masa kibiców na trybunach dopingowała grających Najpierw prowadził Szostak, jednak po zmarnowanej akcji Adriano (aka cyborg albo Highlander:), która mogła sprawić, że reprezentant Dąbrowy prowadziłby 2:0, inicjatywę przejął Sado. Końcowy wynik 3:1 dla Sado mówi sam za siebie - obyś chłopie na MP zagrał równie dobrze i nie powtórzył historii Arboosa. Było o co walczyć: puchar, kierownice, gry od CD Projekt, maty do tańczenia, klawiatury, myszki, słuchawki, prenumeraty PSX Extreme i masa innych gadżetów została podzielona między Graczy z pierwszej czwórki. Zdecydowanie najlepsze nagrody, jakie do tej pory były do zdobycia na turniejach w PES-a w Polsce. Trzeba tu jeszcze dodać, iż Gracze ci na Mistrzostwach Polski będą rozstawieni od razu w rundzie pucharowej i nie będą musieli uczestniczyć w rozgrywkach grupowych. Turniej skończył się o godzinie 20 postanowiliśmy wracać do domu. W składzie TomekOST, Beethoven, Tomi oraz niżej podpisany, wyruszyliśmy w podróż powrotną pełną niespodzianek Dziękuję wszystkim za przybycie w imieniu organizatorów i zapraszam na zbliżające się Mistrzostwa Polski Szykujemy masę niespodzianek i postaramy się, aby turniej wypadł równie udanie. Niech random będzie z Wami). PS Anglia jest najlepsza w PES5). [ARO]

1. Sado (Łowcy Nagród), Anglia; 2. Szostak (Clan Szostaka), Brazylia; 3. Filo (Łowcy Nagród), Brazylia; 4. Damian Wesołowski, Brazylia

PRO EVOLUTION SOCCER 5 EDIT MODE

Tym razem prezentuję trzech obrońców reprezentacji Polski - obdarzonego słabym żołądkiem Mariusza Jopa, Bartosza Bosackiego, który słabość kolegi doskonale wykorzystał, a także Marcina "Fińskiego Drwala" Baszczyńskiego.

BARTOSZ BOSACKI
(autorzy: Mirumoto & Sikor)

Face
Face build 1 -7 -3 +1
Brows 24 3 -3 3
Eyes 20 +1 -1 -3 +3
1 3 2 blue 2
Nose 1 +1 +1
Cheeks 8 +3
Mouth 8 +3 -1
Jaw 3 -3 +3
Hairstyle: straight1 1
14 1 colour 13

MARIUSZ JOP
RF L&R CB
(autor Sikor)

Face
Face build 1 5 +3 -3
brows 24 -1 -3 -3
eyes 9 -1 -2 +3 -3 1 2.
2 dark grey 1
nose 7 0 +1
cheeks 5 +3
mouth 2 +1 0
jaw 4 -2 +1
hairstyle: buzz c. 4 5
4 colour 18
facial 60 colur 8

Physique
neck l +7
neck w +3
shoulder h. -2
shoulder w. -1
chest 0
waist 0
arm +1
leg +1
calf 0
leg length +5

MARCIN BASZCZYŃSKI
(autor: Simi)

Face Face build
skin 1 7 3 0
brows 5 0 -3 -1
eyes 17 -1 -1 +3
-2 colour 1: 1 2 light
blue 2
nose 3 +1 0
cheeks 4 +1
mouth 8 -1 0
jaw 2 -2 -1
hairstyle straight1 3
14 1 - col.20
neck length +3
neck width +2
shoulder h. -1
shoulder w. -2
chest +1
waist +1
arm -1
leg 0
calf 0
leg length +3

Nagrodę otrzymuje: Sławomir Kadłubaj z Pruszkowa

listy

HIV. Słońce niektórym przygrzało i we łbach im się pomieszało! Co mam na myśli? Przeglądając nadesłane przez Was listy nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że coś od nas chcecie. Wazelinę wylewającą się z kopert i Outlooka zbierałem do wiadra, aby przekazać duetowi Mazzi i Dżujo (zgodnie z sugestiami z Waszej strony, niemniej nie czaję przekazu...), natomiast Ściera miał ze mnie ubaw po pachy - że niby się załamię, wku...rzę i w ogóle. No i się załamałem, wku...rzyłem, aczkolwiek dzielnie odparłem Wasze ataki. Na szczęście wakacyjne lenistwo przekłada się wyraźnie na liczbę listów, które trafiają do mnie zarówno drogą oldschoolową, jak i elektroniczną, ale spoko majonez, mam zapasy (wszak przezorny zawsze ubezpieczony) i się nie poddaję. (...) No i stało się, moja 360-tka przegrzała się na dobre, odmówiła posłuszeństwa. Od początku mój egzemplarz stroił fochy (artefakty), ale zawsze konsola ustępowała po kilku chwilach słabości, aby w pewnym momencie łypać do mnie diodami jedynie "na czerwono". Przegrzał się GPU (prawdopodobnie seria z nie zdjętą powlekającą go folią). I weź się, człowieku, nie irytuj: wydana gruba kasa, opłacony XBL, a tu miesiąc w plery, bo sprzęt trza wysłać zagranicę. Na szczęście nie sępiłem i zabezpieczyłem się gwarancją, w przeciwnym razie pewnie bym teraz ryczał. Ale nie ma tego złego. Przynajmniej odżyłem, zakasałem rękawy i wziąłem się do roboty, bo momentami przeginałem na maksa, siedząc przed TV po kilkanaście godzin na dobę, "lajwując" do upadłego i tłukąc achievementy. Mania Zbierania dosięgła nie tylko mnie - zdrowa rywalizacja wśród zg(Red.)ów trwa. Nie chwaląc się, mam najwięcej punktów Gamerscore wśród redakcyjnych świrów, ale po tej długiej przerwie może być różnie (Koso już ostrzy sobie na mnie ząbki;), więc będę musiał nadrobić zaległości. Będzie ku temu okazja, bo w przyszłym miesiącu kroi się ostre szarpanie m.in. w Prey... (...) d(-_-)b Żegna się HIV pogrążony w konsolowej żałobie, na szczęście spełniający się w nowym "dżobie";). ☐

Kontakt: *listy@psxextreme.pl , tel. 0696 131 258, a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem: "LISTY").*

W tym miesiącu nagrodę otrzymują:

Ernest Jakubowski z Warszawy;
Artur Kulesza ze Złotowa.

prywata

Zośka, Barcelona nie denerwuj mnie! Napój gratis
Michał, Kutno nie jesteś sam, masa ludu jest w podobnej sytuacji miota się bezsilnie
Kuboos, Kłodzko a byłem byłem. Dawno temu nie byłem jednak ten fakt nie pomoże w rozwiązaniu Twojego problemu.)
Jarek, Warszawa nie tylko Ty nie wiedziałeś o ich istnieniu. hlehle
Adrian, Opole najlepsza ku temu okazji nadarzy się podczas Extreme Party 5. polecam się!

WASZE ADRESY MAILOWE

"[...] Albo jestem niedorozwinięty, albo nie wiem co! Jakie są Wasze adresy mailowe? Możecie podać je wszystkie na łamach PE? [...]" ???, ???

HIV: Wygląda na to, że jesteś niedorozwinięty. Na pocieszenie dodam, że nie Ty jedyny;). Po pierwsze, nasze adresy mailowe są podane w rubryce Hyde Park, w "okienku" każdego zg(Red.)a, pod jego zdjęciem. Po drugie, adresy prosperują wg prostego schematu: ksywa@psxextreme.pl, czyli sciera@psxextreme.pl, koso@psxextreme.pl, kair@psxextreme.pl, mazzi@psxextreme.pl itd., zawsze bez polskich znaków. Zapamiętaj(cie) zatem ten schemat i nigdy już nie suszcie nikomu głowy o takie pierdoły. Bo... bo... bo będzie w ryja i obciach na całą Polskę!

ZŁOTY ZEGAREK

[...] W PE#102 był list pt. "O piractwie, niby inaczej". Ja piszę w podobnej sprawie, właściwie na podstawie tamtego listu. Tam ktoś przedstawiał piractwo jako sytuację, że masz kobietę, którą bardzo kochasz. Wiadomo, laseczki lubią dostawać różne rzeczy. Będziesz obdarowywał swoją wybrankę często, ale tanimi, tandetnymi prezentami, czy raczej rzadziej, ale np. złotą biżuterią? Autor porównał kupowanie pirata do kupowania podrabianych, tanich zegarków. Nie zgadzam się - pirat to jest dalej ten złoty zegarek, tylko w innym opakowaniu. "Oryginałka" to złoty zegarek w oryginalnym pudełku, a pirat to też złoty zegarek, ale np. w papierowej kopercie. I w pierwszym przypadku pani dostając prezenty częściej będzie się czuła bardziej dowartościowana... Haha! [...]" Cheetos24, e-mail

Myślę tylko, że jak będziesz kupował zegarki bez pudełek, to w końcu producent pudełek zbankrutuje i kiedyś będziesz chciał kupić pudełko, ale ich już nie będzie. Zapłaczesz wtedy rzewnie, a Twoja kobieta powie: "Misiu, czemu ciągle dajesz mi te zegarki zawinięte w kawałek szmaty?! Myślisz, że nie umiałabym otworzyć pudełka? Myślisz, że jestem głupia? Że moja mama nie nauczyła mnie obsługiwać pudełka? Gardzisz moją rodziną, taaak?!" I wasz związek się rozpadnie... Pan Mirek, wujek Twojej eks. złoi Ci buzię... Z braku pudełek kubańscy emigranci nie będą mieli z czego zrobić tratwy i uciec do USA.. A wszystko przez to, że wybrałeś piractwo. Pomyśl od tym! Zanim jeszcze nie jest za późno.

PC I MYSZAQ - DO KĄTA

"[...] Po przeczytaniu ostatniego numeru PE mogę tylko napisać: Koso, popraw się! Korekta ssie, zlookaj sekcję DVD i policz wszystkie literówki! Wstyd. Ponadto, czy Wy tam w redakcji nie macie polskiej czcionki? [...]" ShaDan, e-mail

Ściera: Pewnie twój PC należy do wyjątkowych i nigdy nie przydarzyły Ci się żadne komplikacje. Jednak nasze komputery nie są tak niezawodne i czasami płatają niezłe figle, na które nikt nie znajduje sposobu. Na przykład do dziś nikt nie ma pojęcia, czemu na niektórych stronach (i to też tylko czasami) "wykrzacza" nam literkę "ż" (a pewnie o to Ci chodziło), i również do dziś zachodzimy w głowę, czemu autor kącika DVD, niejaki Myszaq, podsyła materiały do owej rubryki na kilka godzin PO oddaniu magazynu do drukarni (wysyłając dodatkowo tekst z komórki w tramwaju, bo wygląda jak puszczony przez chiński translator w alfa wersji). To oczywiście wiąże się z brakiem czasu na należytą korektę Kosa czy Kajota (to odpowiedź na Twój pierwszy zarzut, dotyczący literówek). A Ty Myszaq, jak w tym miesiącu znowu zrobisz nam taki numer, to Twój kącik przeniesiemy na forum internetowe.

OJCIEC ROTFL

"[...] List "Profesjonalna ocena" autorstwa Ultimatora zniszczył mnie, bo ja miałem podobną historię ze swoim starym. Jak ją opowiadam znajomym, to zawsze ryczą ze śmiechu. To było ok. 2 miesiące po premierze Gran Turismo 3 w Europie. Ojciec wchodzi do pokoju i patrzy. Pytam się go, czy nie chce zagrać. Odpowiada, że może spróbować. Siada, chwyta niezręcznie pada i zaczynam mu pokazywać, jak poruszać się po opcjach [menusach - przyp. Red.]. W końcu dochodzimy do selekcji samochodu, pytam się: Jaką chcesz brykę? Spodziewałem się usłyszeć honda, mitsubishi..., a on w tym momencie powiedział: Robert, weź mi daihatsu, on mało pali. [...]" ???, forum PE

HIV: Cała Polska tarza się ze śmiechu! Gratulujemy Ci ojca z poczuciem odpowiedzialności, niezwykle ekonomicznego i skromnego, z wyobraźnią, no i w ogóle debeściarskiego (...) PS. Czy Twój ojciec jest poznaniakiem z krwi i kości? Koso i M@jk w ogóle się nie śmiali z tego gagu... Dziwne.

PSYCHOPATA?

"[...] Ostatnio mam straszną zajawkę na wszystkie strzelanki, wyrzynanki i mordoklepki. Trochę mnie to niepokoi. Spytasz dlaczego? Już wyjaśniam. Nowy Hitman strasznie mnie wciągnął. Nie mogę się oderwać od telewizora. Mam go jeden dzień i chyba jeszcze dzisiaj go skończę, tak mnie łysol 47 oczarował. Każda zbrodnia, jaką popełnię, sprawia mi ogromną satysfakcję. Nie ma nic lepszego niż uduszenie kogoś specjalistyczną linką i wyrzucenie przez barierkę.

Myszaq: Słyszałem, że pociągnąć komuś ze łba, na boisku, na oczach paru milionów widzów, jest lepsze... Ale może to tylko plotki.

I właśnie to mnie niepokoi - ta radość z odbierania komuś życia (co prawda na ekranie, ale zawsze). Czy to czyni ze mnie psychopatycznego mordercę, który gdzieś tam siedzi w środku mnie? Tak samo było z GTA:SA. Kiedy do mojej ręki trafiła piła łańcuchowa, niczym maniak z "Teksańskiej masakry" ciąłem przechodniów bez opamiętania. To sprawiało mi ogromną radość. Mimo że jestem ogromnym fanem gier, martwi mnie problem, o którym piszę. Zastanawiam się, gdzie leży granica przemocy w tych wszystkich grach. Zgadzam się z Dżujem, który pisze, że przemoc to standard w masowej rozrywce, ale czy tak krwawe wyrzynanki nie poprowadzą jakiegoś słabo odpornego człowieka do popełnienia widowiskowej zbrodni? [...]" Skoczek, e-mail

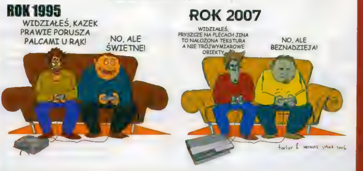
Myszaq: Pewnie w jakichś bardzo określonych warunkach mogą... Głównie jednak wyrzynka

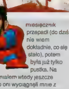
LIST MIESIĄCA

NAGRODA

DARMOWE LODY

"[...] Witam! Nie wiem od czego zacząć, tak naprawdę zbieram się do napisania tego listu od ładnych paru lat. Tak mniej więcej od 1992 roku. Wiem, że wtedy Wasze pismo jeszcze nie istniało, ale na pewno istniał już zamysł jej stworzenia. Właśnie w 1992 r. stałem się posiadaczem Ataryn - to były czasy, do dziś je wspominam i łzy mi się leją jak ze szlaucha! Potrafiłem nie iść z kolegą dw dni do szkoły, bo graliśmy w Robbo (czy ktoś to w ogóle pamięta?). Jednak w tym roku stało się również coś innego, to nie mógł być zbieg okoliczności, a mianowicie odkryłem cudowną boginię - pismo, które z czasem stało się czymś więcej niż tylko kolejnym miesięcznikiem, które ukształtowało światopogląd niejednego Gracza. Mowa tu o Top Secret, a raczej TOP SECRET. Wielkości tego magazynu nie można negować, gdyż to właśnie on, a raczej redaktorzy w nim pracujący, zapoczątkowali luzacki styl prowadzenia jakby nie było poważnego przedsięwzięcia. Czytałem każdy artykuł, nieważne, czy dotyczył IBM-a (kto wtedy miał taki sprzęt?), Amigi czy Commodore. Czytałem, gdyż czułem, że piszący podzielał moją pasję i czuć to było w każdym akapicie. Niestety, mój jedyny, ukochany


ROK 1995
WIDZIAŁEŚ, KAZEK PRAWIE PORUSZA PALCAMI U RĄK!
NO, ALE ŚWIETNE!
ROK 2007
WIDZIAŁEŚ, PRYSZCZE NA PLECACH JINA TO NAŁOŻONA TEKSTURA A NIE TRÓJWYMIAROWE OBIEKTY
NO, ALE BEZNADZIEJA!



miesięcznik przepadł (do dziś nie wiem dokładnie, co się stało), potem była już tylko pustka. Na szczęście miałem wtedy jeszcze kolegów i to oni wyciągnęli mnie z otchłani rozpaczy, podtykając pod nos czerwoną okładkę. Wtedy jeszcze nie znałem tego tytułu. "Secret Service? Co ty mi tu dajesz, przecież wiesz, że g**na nie czytam!" - takie były moje pierwsze słowa. Do dziś ich żałuję. Żałuję tego bluźnierstwa, które padło wtedy z moich ust. Pismo to do dziś pozostaje w pamięci wielu, wielu Graczy. Na tym tytule wychował się niejeden dzisiejszy biznesmen, informatyk, czy też zwykły robol. Te czerwone strony miały w sobie jakąś magię, człowiek czytał jak zahipnotyzowany, nie mogąc przestać aż nie przeczytał wszystkiego, łącznie z okładką, reklamami, a także stopką redakcyjną. Z tym pismem przeżyłem najpiękniejsze chwile mojego dzieciństwa. Do dziś pamiętam pierwsze oficjalne party organizowane w warszawskim McDonald'sie. Takiego czegoś nie można zapomnieć. Te dzikie tłumy pchające się po autografy, darmowe pisma, o darmowych lodach już nie wspominając). Jakiż to był ból, gdy i to pismo upadło! Wtedy mówiłem sobie, że nigdy więcej! Że nigdy więcej nie sięgnę po żadne inne pismo, gdyż nie chce więcej odczuwać bólu, jaki wtedy było mi dane doświadczyć. Niestety, a może "stety", nieco później stałem się posiadaczem magicznej szarej skrzyneczki - to była kolejna rewolucja w moim życiu. Po raz kolejny wszystko się zmieniło i nic nie pozostało takim, jakim było wcześniej. Dzisiaj śmiało mogę powiedzieć, że to było najważniejsze wydarzenie w moim życiu. Wtedy też poznałem trzy magiczne tytuły: Final Fantasy, Tekken oraz PSX Extreme, które towarzyszą mi do dzisiaj. Kończąc ten nieco nudnawy list proszę Was o jedno. NIE UMIERAJCIE!!! Pozostańcie ze mną aż do końca. To Wy przywróciliście po raz kolejny światło w moim życiu. Pozdrawiam! [...]"

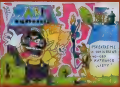
Ernest Jakubowski, Warszawa

HIV: Chlip, chlip .. Snuuuuuurffff...!!! Twój list postanowiłem uhonorować nie dlatego, że nas pogłaskałeś, połechtałeś nasze ego, lecz dlatego, że sami wychowywaliśmy się na tych tytułach i tonęliśmy w ich lekturze, równie zaaferowani. Nagroda będzie zatem bardzo symboliczna, ale niech nie pozwoli Ci o nas zapomnieć, gdyby w odległej przyszłości wydarzyło się coś, na co obecnie nic nie wskazuje ;) I to by było na tyle, żeby nie bić piany.

HARVEST MOON

◄ Michał Janik

Józef Urboński ▼



PSX EXTREME

Jakub Wolny

DRAGON QUEST
PSX EXTREME

Ernest Urboński

na ekranie telewizora rozładowuje napięcie, przynosi ulgę i zadowolenie (pomijając może takie Ninja Gaiden). Elektroniczna rozrywka jest jak sport, tyle że dla umysłu, refleksu, palców. Możesz trenować aikido czy zapasy i być uczynnym, spokojnym na ulicy.. Możesz też w porannej drodze po bułki trzaskać każdego przechodnia po ryju, krzycząc: "hu-ha, pobudka!". Zależy, jak wszystko inne (otoczenie, rodzina, szkoła) ukształtowało Twoją psychę. Bo gry tylko delikatnie ją modelują i wpływają na estetykę i sposób odbierania doznań. Nie ma więc co na nie zwalać całego zła świata. Czy taki Vlad Palownik, rumuński książę, którzy na pal nabił parę tysięcy ludzi, grał w gry? A może Iwan Groźny, Kaligula, Mao, Ludwik Bladolicy? A do popełnienia widowiskowej zbrodni to trzeba mieć stalowe nerwy i mocną i odporną na wszystko psychę.. Tak więc możesz spać spokojnie.

KONIEC CURRENT-GENÓW?

"[...] Męczy mnie jedna sprawa: czy developerzy będą jeszcze wypuszczać na current-geny dobre gry, a nie tylko takie ścierwa jak Bionicle Heroes? Rozumiem nowe God of War 2 w lutym 2007, ale po co robić takie przeciętniaki jak Bionicle (mogę to wywnioskować po pierwszej części, która była mocno średnia)? Czy ktoś może mi to wytłumaczyć? Przecież i tak takie gry nie przyniosą zbyt dużych zysków. . A może chodzi o to, że Gracze rzucą się na nieliczne nowe gry na current-geny? [...]"

BartX, e-mail

Ściera: Z tymi zyskami to mógłbyś się mocno zdziwić w większości przypadków. Polecam [illegible] w tym numerze PE – będziesz zszokowany, ile można zarobić na ewidentnych crapach. Co [illegible] Was ściemniać, że rysuje się przed nami wspaniała perspektywa szarpania, analogiczna do tej, jaką zafundowali nam wydawcy przed rokiem czy dwoma. Wspaniałe gry (czyli takie w okolicach oceny "9") można dziś policzyć na palcach dwóch rąk: MGS3: Subsistence, FFXII, Okami, Rogue Galaxy, Valkyrie Profile 2, Splinter Cell: DA czy wspomniany God of War 2. Przeglądając jednak zapowiedzi można [illegible] kilkanaście tytułów z zadatkami na dobrą zabawę. Yakuza, Mortal Kombat: Armageddon, Medal of Honor: Airborne, Lego Star Wars 2, Rule of Rose, Tony Hawk's Project 8, Destroy All Humans! 2, Scarface. Wśród pozostałych tytułów, jakie można znaleźć na listach wydawniczych, jest wiele niewiadomych. Część z nich rzeczywiście wygląda na komercyjną papkę - ot, choćby tytuły bazujące na licencji jakiegoś "fenomenu", jak np. wspomniany przez Ciebie Bionicle Heroes. Tak czy siak sytuacji nie określałbym na razie mianem złej. [illegible] przyszłego roku na pewno będzie w co grać, ale głównie na PlayStation 2. Z Xboxem sytuacja wygląda już nieco gorzej, bo pomimo że większość z ww. dobrych gier wychodzi również na platformę Microsoftu (do tego doliczmy Painkillera i Warpath), to jednak nie można tutaj mówić o wielu hitach, poza Splinter Cellem, który ma szansę na najlepszą konwersję z Xboxa 360. Z GameCube'em jest podobnie. Pojawią się jeszcze Baten Kaitos Origins (oby też w Europie), Lego Star Wars 2, Harvest Moon: Magical Melody oraz prawdopodobnie też Splinter Cell: DA. Dodatkowo na E3 zapowiedziano dwie nieźle prezentujące się gry od Ninny: Super Paper Mario i DK Bongo Blast (patrz "Co Nowego?"). Do tego dochodzi oczywiście nowa Zelda, której już dziś można przykleić etykietkę "HIT" i specjalnie dla niej tylko kupić GaCka (dokładnie tak). Sytuacja na polu current-genów tragiczna jeszcze nie jest, ale w przypadku tych [illegible] agonię, która pewnie w 2007 roku przybierze na sile (brak supportu). A zatem zbierajcie już [illegible]

CUKIERKI

"[...] Ostatnio w PE ukazuje się strasznie dużo listów typu "ale wy jesteście fajni i w ogóle". Chcecie się dowartościować czy co.)? [...]"

Kalinho, Wasilków

HIV: Ależ oczywiście, nastały ciężkie czasy, straciliśmy na popularności i ledwo nam starczy forsy na nowe samochody, więc lansujemy się na siłę, wmawiając wszystkim naokoło, że jesteśmy super, licząc na to, że przeciętny Czytelnik stwierdzi - nawet mimo własnej woli - iż tak jest rzeczywiście, skoro wszyscy tak sądzą (ponoć w tłumie raźniej). A tak serio pisząc, to sam tego nie rozumiem, ba!, wręcz mierzi mnie to, że faktycznie dostajemy masę listów pochwalnych, które tak naprawdę nie są poparte argumentami, a jedynie toczy się z nich wazelina. Przy okazji apeluję zatem o nadsyłanie listów z konstruktywną krytyką, które dzielnie przyjmiemy na klatę i w miarę możliwości skomentujemy na łamach magazynu. To nie jest tak, że właśnie oddaliśmy w Wasze ręce 108. nr PE i obrośnięci w piórka sączymy pyszne drinki, taplając się gdzieś na hawajskich plażach. Wprawdzie kilka osób z naszego teamu odpadło, ale jest jeszcze grupka ludzi, którzy mniej lub bardziej ciężko dla Was pracują. Jesteście nie tylko naszymi sponsorami, ale i motorem napędowym - jazda bez paliwa nie jest możliwa. Proszę jednak, aby krytyka była na poziomie, nie jak w przypadku pewnego szalonego Czytelnika imieniem Piotrek, co to opisał się przed całą Polską (zachowano oryginalną pisownię)

"Wasze pismo jest do (_!_). U kumpla na półce zpostrzegłem kilka egzemplaży gazety z programem telewizyjnym. Gdy zapytałem go po co mu to, odpowiedział: -To PSX Extreme, największe(?) pismo(?!) o konsolach w Polsce! Jeżeli to jest największy magazyn, to reszta ma chyba po 10 stron.. W tym kolorowym papierze toaletowym nic nie ma! Ten badziew kosztuje ponad 7zł, a jest to 90 stron papieru g**nianej jakości. Chciałem się nim podetrzeć, ale wystraszyłem się, że podrażnie sobie tyłek! W XXX, największym piśmie dla graczy komputerowych w polsce, za 15zł otrzymuje ok.160 stron tekstu, 4 pełne wersje gier, duuuuużo dem, programów i bonusów. Jak zapytałem kolege, czy dajecie chociaż jakieś fajne demka, odparł, że w ogóle nie dajecie płyt! Ale najgłupsze spotkało mnie dopiero potem. Gdy przeglądałem u niego to... ekhm... pismo(??) dostrzegłem dział Hyde Park. Były tam zdjęcia jakiś debili, potem doczytałem, że to wy! Jezu, mieć ksywkę Koso?? Ten koleś wygląda jakby w dzieciństwie kołyska mu się zapaliła, i ojciec musiał łopatą gasić. A HIV?? Boże, ma ryja jakby go porządnie baseballem potraktowano. A Mashter?? Na zdjęciu zrobił minę, jakby zobaczył siebie w lustrze i się przestraszyl. Ale najlepszą, najinteligentniejszą i najfaniejszą ksywę ma szmata... sorry-Ściera. Nazywać siebie samego Ścierą?? Zresztą, jak popatrzy się na zdjęcie, widać podobieństwo... Na koniec napiszę tylko, że wasze recenzje (jeżeli można to tak nazwać) są nuuuuuuuuuudne, a >>jajca<< nieśmieszne".

MATURZYSTA-TRAKTORZYSTA

"[...] Elo, jestem w elitarnym gronie jako co piąty maturzysta, który oblał ten super egzamin. I co? I nic! Cioram na PS2 dalej, bez nerwówki! Za rok spróbuję jeszcze raz, a póki co mam labę i masę czasu na pykanie. Jedna ostra rozmowa ze starszymi i dłuuugie wakacje. Grunt to się wyluzować i nie spieszyć. Pozdrawiam wszystkich kujonów, co to wrzody na żołądku już mają i spać po nocach nie mogli przez ostatnie trzy miechy. [...]"

Bartek W., Wisznia

Myszaq: Gratuluję. Elitarne grono ludzi, [illegible] polu grać w kółko i krzyżyk, już czeka . Po co Ci matura? W końcu na PS2 [illegible] szczoteczką do zębów podłogę

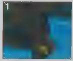
Głosowanie na **www.psxextreme.info**
oraz przez SMS - **511 171 458**
W treści SMS-a proszę podać 3 tytuły gier. Pierwszy – 3 pkt, drugi 2 pkt, trzeci 1 pkt. Opłata jak za zwykły SMS. Głosujemy tylko raz w miesiącu!

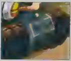
1. Pro Evolution Soccer 5	Konami	ocena w PE: 9
2. MGS 3: Snake Eater	Konami	ocena w PE: 9+
3. God of War	Sony	ocena w PE: 9
4. Hitman: Blood Money	IO Interactive	ocena w PE: 8
5. GTA: San Andreas	Rockstar	ocena w PE: 10
6. Gran Turismo 4	Polyphony Digital	ocena w PE: 9
7. ES IV: Oblivion	Bethesda Softworks	ocena w PE: 9
8. GTA: Liberty City Stories	Rockstar	ocena w PE: 8-
9. Def Jam Fight for NY	EA Big	ocena w PE: 8+
10. Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	ocena w PE: 8+
11. Shadow of the Colossus	Sony	ocena w PE: 9=

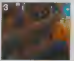
zebrał Sojer

KONKURS WYTĘŻ WZROK

Oto osiem wykadrowanych chytrze screenów z gier - siedem z nich pochodzi z gier o których pisaliśmy w tym numerze PSX Extreme a jeden... no właśnie, jeden do tej układanki nie pasuje. Wystarczy podać numer tego screena a odpowiedź wpisać na kartkę pocztową z przyklejonym kuponem. Na odpowiedzi czekamy do końca sierpnia. Nagrodami są trzy gry z naszego archiwum.

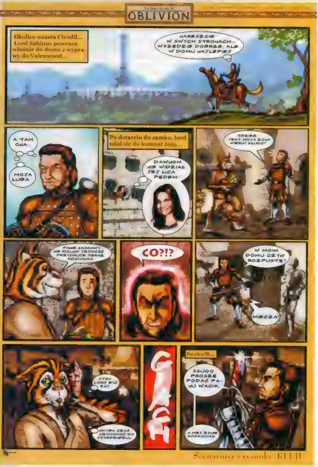

1




3

5

7


The Elder Scrolls IV
OBLIVION
Okolice miasta Cirodil... Lord Sabinus powraca właśnie do domu z wyprawy do Valenwood...
NARESZCIE W SWYCH STRONACH WSZĘDZIE DOBRZE, ALE W DOMU NAJLEPIEJ
A TAM ONA
MOJA LUBA
Po dotarciu do zamku, lord udał się do komnat żony...
DAWNOM NIE WIDZIAŁ JEJ LICA PEDEM.
GDZIEŻ JEST MOJA ŻONA WIERNY SŁUGO?
PANIE ŁASKAWY NIE WOLNO! JEJMOŚĆ PRZYJMUJE TERAZ KOCHANKA
CO?!?
W MOIM DOMU CZYNI ROZPUSTĘ?
MIECZA!
OJOJ LORD BYĆ ZŁY
CHYBA CZAS CZMYCHAĆ DO VVARDENFELL
CIACH
Po chwili...
SŁUGO PROSZĘ PODAĆ PANU WACIK
A MEJ ŻONE KORKOCIĄG

Scenariusz i rysunki: KELJI

GDZIE TE TV HD?

Witam Panów zg(Red)aktorów. Po Waszym tekście o HDTV zrobiłem rajd po sklepach celem przyjrzenia się bliżej opisanym przez Was cudeńkom. I co? Nigdzie nie ma TV z prawdziwym 1080p. Tzn. jasne, są TV z takimi ekranami ale żaden nie potrafi przyjąć sygnału o takich parametrach. Ja wiem, że to pieśń przyszłości, ale o 1080p mówi się przecież od dawna. Co to za ściema? [Redas]

[illegible] nie jest w stanie wyświetlić obrazu o takiej rozdzielczości. Zwykle [illegible] przez telewizor rozciągany, z tego drugiego najpierw usuwany jest [illegible] 1080p. Tyle że póki co nie mamy wielkiego wyboru. Po pierwsze, [illegible] dla konsol formatach – VGA lub HDMI). Należą do nich niektóre [illegible] przez kabel component) i niektóre odtwarzacze DVD z funkcją [illegible] końca roku powinny też pojawić się pierwsze urządzenia, w których [illegible] (bez żadnych trików). Jednym z nich będzie PS3, które ma oferować sygnał 1080p na wyjściu HDMI.

1080I – FAKTYCZNIE GORSZY?

Kurde, czytam i czytam tekst o HD z ostatniego „Extrima" i cały czas nie mogę pojąć, o co chodzi z tym przeplotem i dlaczego 1080i jest gorszy „w ruchu". W końcu obraz mający 1080 linii (skąd Wam się wzięło 540 linii?) powinien być lepszy niż ten mający ich 720, no nie? [???-email]

Kilu. Powinien być lepszy i jest lepszy, pod warunkiem, że wyświetlany obraz nie zmienia się (jest statyczny) lub jest [illegible] obrazu o rozdzielczości 2x wyższej (1080). W trybie Progressive Scan jest inaczej - wszystkie linie wyświetlane są od razu. W czasie, gdy TV z przeplotem wyświetla obraz złożony z linii parzystych, a następnie z nieparzystych, TV bez przeplotu wyświetli dwa pełne obrazy, złożone z kompletu linii. Ot, cała tajemnica. Oczywiście szczegóły techniczne ważne są tylko dla dociekliwych. Jeśli do nich nie należysz, wystarczy, że zapamiętasz, że aby uzyskać obraz w trybie Progressive Scan, musisz spełnić dwa warunki: 1) posiadać TV zdolny do wyświetlenia obrazu PS z [illegible] (w przypadku X360 także kablem VGA, a w PS3 dodatkowo kablem HDMI), a następnie w menu konsoli/gry włączyć opcję Progressive Scan (w przypadku Xboxa działa ona tylko w trybie 60Hz / NTSC). Bez tych zabiegów do TV „poleci" sygnał z przeplotem, a TV sam ten przeplot usunie (w porównaniu do prawdziwego PS efekt będzie [illegible]

CZAS TO GRY

"[...] Yo! Pozdrówka dla Redakcji (pewnie na wakacjach, ale co tam)! Dzisiaj z nudów (Plej zepsuty, czytnik płyt w kompie też, więc nie ma w co grać) odpaliłem Maluch Sim 2 - I co widzę? W rozdzielczości 640x480, w 16 bit grafa lepsza niż w NfS4: RC/HS na PC!!! Ta gierka była tworzona przez (może) troje ludzi! Wiecie do czego zmierzam? Otóż za kilkanaście lat - gdy żeby grać, będzie się zakładać "hełmy" - ludzie na "starych" kompach kilkanaście razy mocniejszych od współczesnych, będą tworzyć "amatorskie" gierki na poziomie dzisiejszego GTA.SA! A dzisiaj trzeba masy ludzi do stworzenia takiej gierki. Dzisiaj amator robienia gierek marzy o gierce słabszej od GTA, a w przyszłości takie GTA.SA będzie robił 17-latek, "bo będzie mu się nudziło". Co sądzicie o tym? [...]" ???, e-mail

HIV: Twoja wizja jest zastanawiająca, ale moim skromnym zdaniem [illegible] całym świecie (Internet robi swoje), jednak mimo wszystko wymagają od twórców wiele wysiłku. Segment konsolowy jest pod tym kątem znacznie bardziej skromny i ograniczony, natomiast należy wymienić z marszu program RPG Maker, który pozwala na "tworzenie" całkiem zaawansowanych systemów (nie doświadczyłem empirycznie, polegam całkowicie na opiniach osób trzecich).

Piła

w dodatku z oprawą graficzną na poziomie komercyjnych produktów sprzed kilkunastu lat Podobne edytory (bo tak należy je sklasyfikować) na konsolach raczej się nie przyjmą, mimo że [illegible] Wracając do tworzenia przez amatorów gier na poziomie GTA:S A.. Cóż, bardzo możliwe, że za kilka lat pojawią się gotowe szablony miast a la GTA i rola "domorosłego twórcy gier" ograniczać [illegible] takiej pracy będą towarzyszyć ogromne ograniczenia Odnośnie konsol - zacznie łatwiej [illegible] żywym przykładem jest nasz redakcyjny wymiatacz Wajper, lecz w tym przypadku bardziej sensownie jest odnieść się do rynku PC. No właśnie, konsolowe dev-kity kosztują krocie, a co za tym idzie - wstępna selekcja domowych [illegible] planowania przystąpienia do czegokolwiek. I jeszcze jedno: wykluczając korzystanie z edytorów, a nastawiając się na tworzenie gier od podstaw, należy wykluczyć możliwość [illegible] tego teoretyzowania - czas pokaże, jak rozwinie [illegible] własne gry można sobie zaskarbić wdzięczność developerów i z pomocą łaskawej opatrzności trafić pod ich skrzydła, a co za tym idzie - wziąć udział w tworzeniu jakiegoś większego projektu komercyjnego, czyli spełnić się growo, że się tak [illegible]

SZEF SZEFÓW

"[..] Fajnie ostatnio wyglądaliście jako włoska mafia w tym komiksie o "Ojcu Chrzestnym". Jednakże rada Myszaqa, by kocią karmę wepchnąć sobie pod policzki (by wyglądać jak Brando), jest mało skuteczna. Psie chrupki są bardziej twarde i wytrzymują o wiele więcej niż byle Whiskas! [...]" P@wlik, e-mail

Myszaq Ale się nie kleją i nie można nimi "gulgać". Popróbuj jeszcze z torfem z pobliskiego bagna. na pewno masz jakieś w okolicy.

CHORY FANBOJ SONY

"[...] Ciągle odpisujecie w Listach, że gry na Xboxa są lepsze, bo mają lepszą grafę.. A tymczasem nie grafa powinna być ważna, tylko grywalność gier na danej konsoli, czego X-owi brak. PS2 może i jest słabszy graficznie, ale ma takie gry, w których można się zatracić. X nie ma takich gier i to już powinno go stawiać na przegranej pozycji, bo normalny Gracz nie kupuje gry dla dobrej grafy, tylko dla jej grywalności. Myślicie, że dlaczego gry takie, jak Ultima Online czy Counter Strike (wprawdzie są na PC, ale...) ciągle są niepokonane, jeśli chodzi o liczbę aktywnych Graczy, a ciągle mają tę samą, cienką grafikę? Ano dlatego, że jeśli ktoś już w nie zagra, to ciężko mu się oderwać mimo słabiutkiej grafiki [...]" Itachi, Radom

HIV: Dobrze się czujesz? Że niby Xbox nie ma [illegible] Serie Halo, Dead or Alive, Project Gotham Racing, Rallisport Challenge. a także takie rodzynki, jak Ninja Gaiden: Black Forza Motorsport, The Chronicles of Riddick - uważasz je za kiszkowate? Już nie wspomnę o portach, które zazwyczaj wyglądają znacznie lepiej na Xboxie, niż na konkurencyjnych systemach [illegible] że na oczy ich nie widziałeś! Podsumowując chcesz wywołać skandal, matole? Spójrz więc w lustro i ogłoś światu, że w odbiciu ujrzałeś przystojnego i niezwykle mądrego młodzieńca. [illegible]

CAŁA POLSKA (NIE) CZYTA..

"[...] Ściera tak ciągle narzeka na to, że mu się zg(Red.)y spóźniają z tekstami. Wiem, jak to ukrócić! Wprowadziłbym listę np. w Hyde Parku, kto, ile i z jakim tekstem się spóźnił. Czytelnicy by go jechali na GG albo w mailach, dawali tytuł "Największego Spóźniacza Miesiąca" i ogólnie takiemu redaktorowi byłoby wstyd Myślę, że to by było skuteczne. Można też zrobić akcję: "nie czytamy recenzji spóźnionych więcej niż X dni". To też by zmotywowało zg(Red.)ów, bo przecież każdy chce, by jego teksty czytało jak najwięcej osób Coś na wzór: "Cała Polska czyta dzieciom", tylko np "Cała Polska nie czyta Sentiego i Myszaqa". Jak wypali

■ Majlo, Olsztyn.

to spoko, możecie mi w nagrodę PS3 przysłać. [...]" Kuki, Zabrze

Myszaq A idź w zboże! Akurat trafiłeś z [illegible] "trochę" po terminie. . [Ś. jedyny tydzień] Zresztą nie tylko listy A pomyślałeś o tym, że im tekst bardziej spóźniony, tym dłużej przygotowywany, dopracowywany tym dłużej gra testowana? Tak więc gdyby taka lista [illegible] tak wiem, że tego maila to Ty przysłałeś, chytrusie! Piszę na trzy ręce. do nocy wszystko będzie, luzik. A jak nie, to będzie przynajmniej o czym kolejny "Fight Club" pisać. [Ś: ale Splinter Cella już i tak dałem Kosowi]

POCHWALA

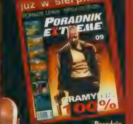
"[..] Pragnę pochwalić okładkę PE #107oraz reklamę na rewersie (TT). Gdy do wspomnianych detali dodałem jeszcze naprawdę fajne reklamy LocoRoco w całych newsach, to doszedłem do wniosku, że PE jakością oprawy zaczyna zbliżać się do profesjonalnych, zachodnich pism branżowych (nawet tych oficjalnych) Gratuluję i życzę dalszego rozwoju oprawy pisma w tym właśnie kierunku (sama zawartość pozostaje wciąż bez zarzutu, klimatycznie i z przytupem,), i nie zamierzam o nic prosić w zamian za tę opinię). Po prostu dziękuję i pochwalam dostarczanie mi magazynu takiej jakości). Pozdrawiam! (...) PS. Jak to wydrukujesz, to postawię Ci browara, tj następny numer otworzę i postawię piwo na zdjęciu Twej facjaty.). [...]" Rafał, Warszawa

HIV No i co ja mam odpisać? Że przesyłam buziaczki od Playmana? Nie. Zdaje mi się, że nie miałeś do czynienia z zachodnimi pismami branżowymi) Moim zdaniem PE absolutnie nie [illegible] masa grafiki, mało tekstu, minimalizm, białe podkłady pod strony i masa, tzn MASA reklam. U nas, owszem, pojawia się coraz więcej reklam co jest następstwem rozwijającego się rynku oraz małej konkurencji (zaledwie 2 liczące się magazyny konsolowe w Polsce), natomiast Władze Najwyższe konsekwentnie realizują swój niecny plan, co widocznie pasuje naszym Czytelnikom (vide liczne ankiety itp.).

O PSP...

"[..] Witam! Jestem czytelnikiem PSX Extreme i mam kilka pytań odnośnie PSP. Mam na zbyciu 1000 zł i chcę kupić tę konsolkę. Mogę kupić na Allegro po okazyjnej cenie z kilkoma grami, ale to używane, lub w sklepie - nowe, lecz bez dodatków. 1> Jak jest z wytrzymałością PSP? Jest awaryjne, delikatne czy usterek raczej nie ma?

HIV. Z czystym sumieniem mogę przyznać, że PSP eksploatuję intensywnie, tj regularnie i [illegible] trzeźwą ocenę sytuacji. PlayStation Portable jest [illegible] sygnałami, aby pewnego dnia ktoś próbował uruchomić konsolę i ta odmówiła posłuszeństwa [illegible] bezbłędnie, a płytki są dobrze zabezpieczone Słabsze ogniwa stanowią karta pamięci i wyświetlacz LCD. Memorki psują się "same z siebie", na szczęście rzadko i raczej te podrzędnych firm, natomiast na wyświetlaczach [illegible] naturalne w przypadku tej technologii i nie należy się dziwić, jeśli takowe pojawią się w świeżo zakupionym, wyjętym z pudełka egzemplarzu (reklamacja nie uwzględnia roszczeń klienta, jeśli sfiksowała określona liczba pikseli - między innymi dlatego warto dokładnie sprawdzić przed zakupem konkretny egzemplarz, ew poprosić sprzedawcę z Allegro [illegible] wolny od takowych) Kolejna sprawa - tak, PSP [illegible]



Poradnia
Odpowiedzi na kilkadziesiąt najbardziej nurtujących pytań dotyczących: twardego dysku do PS2, grania po Sieci, ściągania screenów z konsoli, podłączania konsoli do PC oraz komputerowego monitora, czyszczenia konsol, polerowania płyt, update'u softu w PSP i wielu innych.

FAQ PSP i DS
Czyli wszystko, co chcesz wiedzieć o nowych konsolkach przenośnych w formie "pytanie- odpowiedź".

Ale jaja!
Partia kolejnych easter eggów, sekretów i błędów w grach, przedstawiona przez Playmana.

Tipsy
Zbiór najświeższych tipsów do gier.

PORADNIK EXTREME

Kącik platformówek
Skupiamy się na seriach Jak & Daxter oraz Sly. Krótki felieton o kryzysie platformówek.

Emu DC
Omówienie najlepszych emulatorów dla konsoli Dreamcast.

Jak zorganizować turniej?
Opisujemy najważniejsze problemy organizacyjne i radzimy jak je rozwiązać.

W imadle: seria Metroid.
Duet Koso & Komodo po rozłożeniu na czynniki pierwsze wszystkich odsłon serii Metroid dzieli się kompletnym raportem.

Kurs programowania GBA
6 stron, na których Wajper tłumaczy krok po kroku, jak zaprogramować prostą grę (na Twoim PC) dla konsoli GBA. Ty też możesz tworzyć Grę Extreme!

Opis świata gry Elders Scrolls IV: Oblivion

Opis fabuły dwóch poprzednich części Kingdom Hearts - jako wprowadzenie do Kingdom Hearts 2

OPISY:
- Black
- Dreamfall: tLJ
- Driver: Parallel Lines
- Elder Scrolls IV: Oblivion
- Ghost Recon Advanced [illegible]
- GTA: Liberty City Stories (mapy - lokalizacja paczek [illegible] rampage'ów, stunt jum[illegible]
- Gun
- Hitman: Blood Mon[illegible]
- Kingdom Hearts [illegible]
- Metroid Prime [illegible]
- Ojciec Chrzestny [illegible]
- Onimusha: [illegible]
- Suikoden V
- Tekken 6
- [illegible]

konkurs
Pila

TOP SCORES #9

Wraz z setnym numerem otwarliśmy Graczowisko - nasz "extrimowy" salonik gier, do którego każdy z Was może wejść za pośrednictwem naszej strony www. Ostatniego dnia miesiąca spisujemy wyniki z najpopularniejszych gier.

DAJ SIĘ WCIĄGNĄĆ W GRĘ!
www.psxextreme.info

5 Reel Slots

1	bydgoszcz sss	6 934
2	eskei	6 644
3	rekin	6 151

Air Typer

1	Eye In The Sky	83 050
2	TomekOST	81 540
3	dasha	79 970

Advanced Curveball

1	PawełRudek	37 105
2	Prude	36 530
3	TomekKrzemień	34 825

Asteroids

1	Raflo	467 660
2	Ardel12	266 230
3	Las Vegas	255 840

Breakout

1	Raflo	1 000 770
2	Golo	758 500
3	Kmiot	333 330

Floats

1	amra	16 713
2	CELL767	16 700
3	killert	15 803

Frogger

1	DeOne	17 300
2	Raflo	16 100
3	MOBDEEP	13 100

Gold Miner

1	Cottage	1 644 800
2	Sunshine	1 475 113
3	PrzemekK	169 080

Hishi

1	robser	25 807
2	Sylwek	25 499
3	TomekOST	23 958

Hydraulik 2

1	Paweł Sikora	49 757
2	HODZIK	49 750
3	eXtatic	49 728

IQ Jumper

1	Mindbreaker	34 890
2	Grzegoslaw	27 060
3	katrina6610i	24 050

Mahjongg 2

1	golab	95 580
2	KasiaMajuszka	91 070
3	Ozi	90 232

Poker

1	Iron Savior	21 000
2	Mikael	20 009
3	Lorack	12 021

Pool Jam

1	Zogi	38 790
2	xanadoo	35 620
3	barttezz	24 120

Puzzle Bobble

1	Adriankiller	15 889 830
2	bahamut1203	15 513 480
3	Kaiser Sose	15 330 380

Rumble Ball: Field num.2

1	Lorack	33 320
2	erbol	32 260
3	Barthez	32 210

ScrewBall

1	kulamaciek	31 074
2	PrzemekKSuwałki	15 718
3	Marchi	13 347

Snake

1	DeOne	5 143
2	Rafael_Sorel	4 870
3	Raflo	4 862

Soccer Tournament

1	kowall	7 275
2	liltr	7 200
3	katrina6610i	5 600

Space Invaders

1	hamasodjakubka	563 750
2	kubicz	500 000
3	hamasodjakubka	499 590

Tetris

1	QIREX_RD	50 273 039
2	marianek	4 460 584
3	Julita	2 975 363

Vanilla

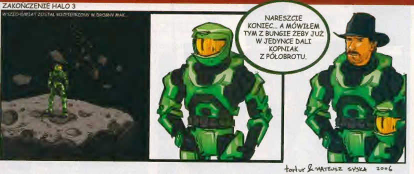
1	aga18	95.3
2	Sabaku no Gaara	90.4
3	Paweł Sikora	84.9

Yokeyoke Game Ver 2

1	Aicon	9 260
2	Grzehoo	7 950
3	oszi17	7 610

Zoo Keeper

1	Beethoven	68 407
2	madziak80	45 206
3	eSzymko	42 250


ZAKOŃCZENIE HALO 3
WSZECHŚWIAT ZOSTAŁ ROZPIEPRZONY W DROBNY MAK...
NARESZCIE KONIEC... A MÓWIŁEM TYM Z BUNGIE ŻEBY JUŻ W JEDYNCE DALI KOPNIAK Z PÓŁOBROTU.
tortur & MATEUSZ SYSKA 2006

ze względnie sporej wysokości zapewne skończy się tragicznie. Właśnie wskutek tak niefortunnych zagrań (sorry, właśnie oglądam w tle finał Mundialu, przed chwilą Zidane wypłacił Włochowi byka...) pękają wyświetlacze LCD i obudowy (wbrew pozorom flaki padają rzadko).

2> Chciałbym kupić taki model, żeby grać w gry z Memory Sticka, bo to, że mam 1000 zł nie znaczy, że na oryginały będzie kasa (na konsolę zbierałem ponad rok). Więc jeśli kupię 1.52, to będę musiał zrobić upgrade do 2.00, a potem downgrade do 1.50? Czy może 1.52 wystarczy? Druga sprawa - jak to zrobić? I z jakich stron WWW korzystać, które są bezpieczne do tego typu działań? Bo podobno są jakieś wirusy, które mogą uszkodzić PSP na dobre.

H: Jesteś tak głupi, czy tylko udajesz?

3> Te gry na Memory Stick zajmują jakoś mało miejsca, np. 200 MB. One są całe czy poobcinane? Jedni mówią, że całe, inni - że nie. Granie w gry z Memorki jest bezpieczne dla konsoli, jak rozpoznać czy nie ma w nich wirusa? Gry ładują się szybciej niż z UMD? (...) Pozdrawiam! [...]"

Szpikx, e-mail

H: A jednak nie udajesz. (...) No cóż, dobrze żarło, ale zdechło. Przez chwilę wydawało mi się, że jesteś partnerem godnym podjęcia dialogu, lecz myliłem się. Pociągam za spłuczkę... Szszzzzzzz...

KONIEC Z TYM!

"[...] Denerwują mnie HC Roomy, a właściwie to, co się ostatnio tam dzieje. Wystarczy wysłać fotkę z jakimś TV z HD i PS2 stojącą pod tymże TV i już nagroda. A co z tymi, co grają na 14", a mają od 5 do 10 konsol? Może następnym razem wygra ktoś tylko dlatego, bo ma willę z basenem i przed wejściem położy GBA za 100 zł i napisze, że to jest jego HC Dom;)? (...) Ostatnia sprawa to Dżujo i Mazzi w PE #106 - ich mordy na prawie każdej stronie recenzji i na dodatek trochę to pedalskie, jak się tak wpatrują w siebie przy Kingdom Hearts II. A jak jeszcze dodać do tego ich razem przebranych za Mario i Luigiego, którzy robią u Was za pedałów, to... ekhem! (...) Pozdrawiam HIV'a i Myszaqa, bo naprawdę dajecie radę w tym magazynie, a także Kosa, bo "Kącik Sportowy" i szkoła grania w PES5 są bardzo fajne, no i Ścierę, bo jest inny:). [...]"

Mariusz, e-mail

HIV: HC Room... Jako że jestem jedynym selekcjonerem w tej rubryce, wszystko zależy od mojej kondycji psychicznej w danym dniu - raz stawiam na przepych, raz na prostotę i minimalizm.

■ Oto jeden z pokojów, które z powodu mojego złego humoru nie załapały się do rubryki HC ROOM. Żartuję oczywiście. Zdjęcie wygrzebałem z sieci.

Nie ma reguły. Oczywiście zdaję sobie sprawę z tego, że niektórzy Czytelnicy kombinują (np. zbierają sprzęt od swoich znajomych i zawzięcie pstrykają fotki - że to niby ich krwawica), ale jakoś specjalnie mi to nie przeszkadza. (...) Duet Dżujo+Mazzi rzeczywiście wzbudza emocje, jednak Playman ma pozycję lidera, nosi żółtą, koniecznie obcisłą koszulkę i nie wydaje mi się, aby wspomniana krakowska zbieranina pięknych chłopców zagroziła imć "mam wielkie banie i uwielbiam je pokazywać pod byle pretekstem!". (...) A my Ciebie nie pozdrawiamy, bo... bo nam się nie chce, nie mamy czasu i nie zakręciliśmy kranu;).

PCHLI TARG

Sprzedam gry na PS2: Killzone (35 zł) oraz The Getaway 2: Black Monday (35 zł). Obie nówki, zafoliowane, wersje 3xA.
Kontakt:. tel. 0 696 131 258.

Sprzedam roczną, przerobioną konsolę Xbox, z jednym orginalnym padem i standardowym dyskiem. Cena 700 zł.
Kontakt: tel. 0 694 961 804 (SMS)

Sprzedam konsolę PS2 + 2 pady i gry. Konsola nieprzerobiona, stan BDB. Kontak: tel. 0 506 292 189

Sprzedam ultra rzadkiego, kultowego Suikodena II. Stan znakomity(kilka rysek). Wersja PAL. Cena do dogadania (na pewno nie niska). Kontakt: tel. 0 504 634 870.

Sprzedam lub wymienię gry na PSP: Everybody Golf, world Tour Soccer, Wipeout Pure, WRC, Splinter Cell, SSX On Tour. Kupię gry na PSOne: Lemingi 2D, Crash. Kontakt: tel. 0 692 986 120.

Sprzedam konsolę PS2, przerobioną, stan idealny. Pad, memory card, komplet okablowania, PAL converter. Cena: 1000 zł.
Kontakt: tel. 0 605 516 167.

Sprzedam konsolę GameCube (fabryczny osprzęt + orginalna karta pamięci + kabel RGB). Konsola na gwarancji, działała przez ok 80h. Cena: 290 zł. Stan jak nowa. Sprzedam również gry: Metroid Prime - 49 zł, Projekt Gotham Racing 2 - 49 zł.
Kontakt: tel. 0 889 274 984 (dzwonić po 15:00)

Publikujemy tylko ogłoszenia z przyklejonymi aktualnymi kuponami Pchlego Targu (a zatem podsyłanie ich mailem jest niemożliwe)

GRANIE W PROMOCJI

"[...] Na początku pozdrawiam całą redakcję PE. Nie czytam Waszego pisma od samego początku, ponieważ nie wiedziałem o jego istnieniu. Zacząłem gdzieś przy 83. numerze - przeczytałem go i z wielką niecierpliwością czekałem na następne numery. Tak jest do dziś. Mniejsza z tym. (...) HIV, opowiem Ci pewną historię. Ja i mój przyjaciel zawsze lubiliśmy gierki wyścigowe (i nie tylko). Pewnego razu ja z wymienionym friendem poszliśmy (nie pamiętam po co) do supermarketu. Udaliśmy się do działu z grami na PS2 - i co widzimy?! Rozkosz dla naszych oczu. Promocja starej, ale jarej gry: F1 05. My, dwa pady i wielki ekran! Od razu zaczęliśmy grać. Świetnie się przy tym bawiliśmy. Ja mam w domu PS2, ale ta staruszka już ledwo się trzyma. Ja także nie jestem przy kasie i nie mogę kupić sobie F1 06 albo nawet F1 05. Ustaliliśmy więc z kumplem, że... przejdziemy cały sezon w supermarkecie! Teraz jesteśmy w trakcie rozgrywek. Niestety, nie mamy pewności, że w połowie sezonu jakiś chamski pracownik usunie promocyjne PS2. Poza tym, gdy gramy, wokół nas biegają jakieś berbecie wciskające nam przyciski w trakcie wyścigu, a w tle słychać 'RĘKAWICE TYLKO ZA TRYLION ZŁOTYCH' (metafora taka). I jak tu poddać się rozkoszy?! Nie to, co we własnym housie, w wygodnym fotelu. Jeszcze raz pozdro dla zg(Red.)ów! (...) PS. W sezonie mój friend prowadzi. [...]"

Oskar, Warszawa

HIV: Zatkało mnie, jesteście po prostu the best, hiehie! Nie mogę... Buhaha! Żeby przechodzić grę w supermarkecie...

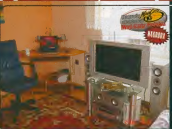
OD GRACZY DLA GRACZY

"[...] Witaj HIV! Zacznę standardowo, ale doczytaj do końca. I pokaż to innym zg(Red.)om, bo list ten jest skierowany do wszystkich tworzących magazyn PE. Jestem Waszym stałym Czytelnikiem i fanem. Gry wideo w połączeniu z PSX Extreme stały się moją religią, to dzięki Wam kupiłem konsolę i w ogóle jest wspaniale. Ale ja nie o tym chciałem. Chciałem trochę ponarzekać. Nie żebym się wypinał dupskiem albo coś, tylko takie drobne smęty. Przejdźmy do konkretów: kiedyś było inaczej. I kiedyś bardziej mi się podobało. Pismo miało bardziej konkretny wydźwięk, bardziej namacalny, radosny, a nawet "dziki" klimat:). Dużo już tego typu opinii w Listach widziałem i nadal zastanawia mnie jedno: ja się zestarzałem, czy Wy? A może to tylko takie wrażenie? Wszak wszystkie przyjemne rzeczy, które miały miejsce dawno, wspomina się z sentymentem, który zawyża prawdziwą wartość. Czytam "Extrima" dwa, może trzy lata i najmilej wspominam pierwszy rok, półtora. O so chosi? Sentyment? A może jednak zaliczacie tendencję spadkową? Przecież rok temu to nie tak dawno. Jedno jest pewne, było inaczej. Komiksy były ciekawsze i hardkorowe. Gdzie są te cycki Kasumi i zachlana morda Snake'a? Gdzie Alieny? Że co? Pac-Man zjadł?? G**no, a nie Pac-Man!

H: A może to Ty dorosłeś zbyt szybko i nie chcesz się już zadawać z takimi przychlastami jak my? Może denerwuje Cię świadomość, że faceci "podchodzący pod trzydziechę" (w większości przypadków, bo takiemu Butcherowi to już bliżej czterdziechy:) zachowują się jak niespełna rozumu Kazio z klatki obok? Wykrzywiający mordy, posługujący się szczeniackim slangiem i śliniący na "gierki"...? Jeśli tak, to nie zawracaj sobie gitary. Tylko nie zrozum mnie źle: absolutnie nie chcę Cię zniechęcić do tworzonego przez nas magazynu! PSX Extreme jest pismem "od Graczy dla Graczy" - i nic tego nie zmieni. Niejednokrotnie już podkreślałem, że niektórzy z nas zajmują wysokie stanowiska w poważnych firmach, a mimo wszystko po pracy włączają konsole, a następnie klepią w klawiatury tylko po to, aby swoją pasją dzielić się z innymi - z Wami, Czytelnikami. Nie dla wątpliwej sławy, nie dla wątpliwej kasy, lecz z pasji, dla satysfakcji. I szkoda tylko, że dogodzić wszystkim nie sposób. Ot, choćby same komiksy i konsolometry Tortura (Hooligana): jednym sie już przejadły, inni dalej ryczą ze śmiechu na widok duetu Mario & Luigi i ich nieco kontrowersyjnych akcji (Ściera zabronił

Piła

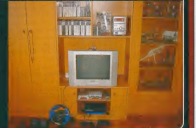
HC ROOM czyli POKÓJ GRACZA



HIV: Hurrra! Mam od Was tyle stuffu, że nieprędko zabraknie mi materiałów do publikacji. Proszę tylko o odrobinę wyobraźni: nie podsyłajcie fotek wykonywanych telefonami komórkowymi:). (...) Zdjęcia podsyłajcie na adres: hiv@psxextreme.pl lub listy@psxextreme.pl . Aparaty w łapy (?) i do dzieła!

■ Artur Kulesza ze Złotowa napisał: "Oto mój pokój rozkoszy. Nie wygląda jak pokój hardkorowego Gracza, ponieważ lubię ład i porządek (30 lat na karku), a nie rozpierdziel. W tym miejscu zapominam o kłopotach dnia codziennego i zagłębiam się w świat rozkoszy grania i użytkowania mojego ulubieńca - 360. Wszystko OK, tylko cena takiego zestawu jest w Polsce PRZYGNIATAJĄCA (1,5 roku pracy i odkładania, ale się opłaciło, hehehe)! Pozdrawiam całą redakcję PE! Wasze pisma czyni cuda, uwierzcie mi na słowo!". HIV: Arturze, ja również zestarzałem się i w pewnych miejscach preferuję porządek, szczególnie w moim HC Roomie, niemniej zdarza się, że czasami się "zapuszczam" (14 godzin grania na dobę, bo i tak się zdarza) i wszystko pryska - pizzę tnę nożyczkami, śmierdzę na kilometr, a mocz oddaję do kubka po kawie. Na szczęście mam obowiązki i w pewnym momencie muszę się oderwać od ciorania - wówczas sprzątam i czuję się usprawiedliwiony. Ale koniec tego gadania, przyznaję Ci nagrodę. Na zdrowie!

■ Michał Guz z Kurowa napisał: "Witam! Moja historia związana z graniem zaczęła się w 1990 roku - wtedy grałem na automatach w Street Fightera oraz w pewną grę (nie pamiętam tytułu, kierowało się pająkiem i odkrywało obrazki). W 1992 roku, po Komunii Św., kupiłem sobie Pegasusa i od tamtej pory gram na konsolach. Gdy nastała era PlayStation - kupiłem ją, bo taką miał kumpel, i wtedy jeszcze nic o niej nie wiedziałem, a było to w 1999 roku. Pierwszą grą, jaką kupiłem, był Final Fantasy 7 - i od tamtej pory gram w tę serię! W 2002 r. kupiłem PS2 i do dzisiaj na niej gram (trzecia konsola, lasery nieźle padają). Sadzę, że mój HC Room jest średni. Gierki mam fajne, jest w co pograć, ale wielu platform nie posiadam, np. Xboxa, GameCube'a. Moim zdaniem najlepiej jest mieć jedną platformę i wiele fajnych tytułów, niż parę konsol i na każdą po 3-4 gry. To by było na tyle, narka!".
HIV: Hmm, nie bardzo nadążam za Twoim tokiem rozumowania, ale niech Ci będzie. To Twój cyrk i Twoje małpy. Popracuj nad sobą i swoim pokojem (wyrzuć szkło, litości), bye!



Torturowi je rysować, ale jakoś do naszego rysownika to nie trafia - w tym miesiącu była ponoć sprzeczka o zadek Mariana:).

Po drugie, mieliście więcej pomysłów na pisanie recenzji. Może przesadzę, ale teraz chyba połowa recenzji jest szablonowa, a grypsy przewałkowane. Mnie to akurat mocno nie boli, wszak recka ma mnie zaznajomić z tytułem i sprawić, że zdecyduję się na kupno gry lub nie. Ale już nie pamiętam, kiedy ostatnio wybuchłem śmiechem czytając reckę. A kiedyś smarałem się ze śmiechu dosyć regularnie:).

H: "Recenzja to krytyczne omówienie utworu artystycznego lub naukowego, którego celem jest poddanie ocenie wartości tego dzieła w oparciu o powszechnie przyjęte kryteria, lub w sposób czysto subiektywny." No właśnie, w definicji recenzji nie ma zapisu, że powinna to być lekka, humorystyczna forma literacka:). Zgadza się?

A propos nabywania gier. Czytam nowy numer i szlag mnie trafia, jak widzę drugi raz w tym samym numerze sentencję typu: "nie ma co czytać, tylko biec do sklepu po swoją kopię". To, że jesteśmy w Unii nie znaczy, że każdy Gracz po przeczytaniu recki świetnej gry podnosi szanowne cztery litery i leci z napchaną kartą kredytową do pobliskiego gameshopu lub marketu. Ba, większość polskich Graczy nie ma "pobliskiego sklepu konsolowego". Osobiście żegluję pod piracką banderą, gry targam z Netu albo przegrywam od ziomków. Ofkoz wolałbym oryginały, ale jak mam do wyboru buty Nike, w których będę chodził rok, czy grę, którą będę męczył najwyżej miesiąc, wybór jest chyba prosty. I tak postępuje większość polskich Graczy. A jak ktoś kupuje oryginał, to najpierw się 100 razy zastanowi, a później szuka dobrej okazji. Takie są realia rynku, więc nie piszcie więcej tych bzdur o zapier***aniu do sklepu po swoją grę, okej? No, trochę pojechałem.

*H: Czytając magazyny motoryzacyjne odnoszę podobne wrażenie, ale jakoś nie wpadłem na pomysł, aby napisać do grona redakcyjnego, aby przestało mnie wku***ać zachęcaniem do kupna nowych maszynek za bajońskie sumy. No, weź się zastanów!*

Teraz można podsumować: zestarzeliście się, nie macie już tego powera i świeżych pomysłów co kiedyś. Sentyment sentymentem, a fakty faktami. Nie myślcie jednak, że Was przekreślam albo wróżę upadek. Nadal będę kupował "Extrima", darzę Was szacunkiem, a moja gadka ma Was zmotywować do działania, żebyście "wrócili do korzeni" i zafundowali nam, Graczom, taką porcję skondensowanego humoru i hardkoru, żebyśmy parskali ze śmiechu i padali lotem koszącym, czytając każdy kolejny numer:). Tego właśnie chcę ja i chcą inni Gracze. Zróbcie to dla nas, dajcie wywalone w kosmos komiksy i zredukujcie trochę infantylizm, bo słodzicie za bardzo w reckach z Marianem, Luckiem i świtą od Nintendo, szczególnie w dziale Pocket (Konsolometry są OK:). No to pozdro! [...]"

Hussajn, Głogów

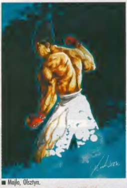
H: A teraz wszyscy żremy sterydy i popijamy je wódką - w przyszłym numerze PE spodziewaj(cie) się małego trzęsienia ziemi! Zdradzę niewiele, uchylę zaledwie rąbka tajemnicy: przerzucamy się na rynek PC...

TERROR

"[...] Cześć! Od dłuższego czasu jesteście pod stałą obserwacją (co miesiąc przechwytujemy Wasze odezwy, wiemy wszystko o wszystkich), więc nie próbujcie wzywać milicji ani szukać nas na własną rękę. Sami skontaktujemy się z Wami we właściwym czasie. Porwaliśmy czołowych programistów firmy Midas! Mimo czterokrotnej redukcji wartości okupu, jak dotąd żaden rząd, ugrupowanie ani koncern nie zgodził się zapłacić żądanej przez nas sumy. Nie pomógł nawet uchwyt z Biedronki (która zawsze jest tak blisko) - jedyne 9.99 zł za sztukę. Teraz ich los jest w Waszych rękach. Oto lista naszych żądań. 1> Będziemy prowadzić negocjacje wyłącznie z Jean-Claudem (nie wypierajcie się, wiemy, że z Wami współpracuje). 2> Żądamy najlepszej gry akcji na PS2, ewentualnie 9.99 zł za sztukę (programistów jest 6). Okup należy dostarczyć w plastikowej torbie z napisem "Wszystko dla Midasów", o miejscu, porze i szczegółach wymiany będziecie informowani na bieżąco. Jeśli spełnicie nasze żądania, to wypuścimy zakładników. Jeśli spróbujecie nas oszukać lub nasze żądania zostaną zignorowane, to... yyyy... zapakujemy ich do kontenera i wyślemy do Abudabi. I tak właśnie zrobimy!
Z wyrazami szacunku, uzbrojeni w lightguny oraz Multitap, przygotowani na wszystko... [...]"

Drvader oraz Vlad

HIV: Wielka szkoda, naprawdę wielka szkoda. Programistów z teamu Midas będzie nam wszystkim brakowało. To nieodżałowana strata dla całego światka konsolowego. Chlip, chlip... Piszę o nich w czasie przeszłym, bowiem PE nie negocjuje z terrorystami (J-C ćwiczy półobroty u Chucka). Cóż, jest wojna, więc muszą być ofiary. (...) PS. Zróbcie rekonesans i ukróćcie męki jeszcze kilku teamów - zrobicie dobrze wielu ludziom.


■ Majlo, Olsztyn.

ISSN1429-172X · INDEX 340898

PSX EXTREME GRUPA

ROK X • Numer 8 / 2006 (108)

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel. 032-258-50-64
redakcja - 032-20-80-326
(tel./fax) - 032-20-80-329

www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Ściera)
sciera@psxextreme.pl

Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)

Zg(Red.)ziole:
Andrzej Błaszczyk (Loki), Grzegorz Drabik (Butcher), Mirosław Grabe (Gamera), Norbert Konieczny (Norby), Marcin Kosman (Koso), Tomasz Kozieł (HIV), Bartek Majowski (Kujot), Michał Mazur (Mazzi), Artur Salwarowski (Mutti), Tomasz Staroń (Star), Jakub Szarleja (KILu), Marcin Teller (Myszaq), Michał Wiesner (pLaYmAn), Maciej Żmuda-Adamski (Kali).

Współpracują:
J. & J. Zagdańscy (Yohko & Teruo), Łukasz Szewczyk (Loser), Przemysław Małecki (M@jk), Bartosz Dawidowski (Zax), Mariusz Ludwiński (Nemo), Łukasz Kujawa (Dżujo),Damian Matyasik (Mashter), Marcin Grzelak (Sentinel), JuveFan, Cox, Torba.

Praktykanci, "orbitanci" i korespondenci:
Awe, Tap-chan, Bandit, Wajper, Sojer, Turi (zaginął w Irlandii), Hauwa, Pablo, Sasza (Ci chyba też:).

Oprawa graficzna:
Przemysław i Magdalena Ścierscy; Andrzej Błaszczyk; Mariusz Wawrzyk.

Materiały graficzne:
Patryk Strojny (Kleju); Krzysztof Jakiel (Cysio); Hooligan alias Hokusai alias Tortur - HabaHaba komiks.

Korekta tekstów:
Marcin Kosman (Koso)

Inspektor kontroli technicznej:
Bartek Majowski (Kujot)

Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk; Mariusz Wawrzyk (Bufi)

Dział prenumeraty:
prenumerata@psxextreme.pl
Dyżury:wtorek godz.13-15,czwartek 9-11
tel. 032-258-50-64
fax 032-20-80-329

Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel.032-258-50-64, 032-20-80-329
e-mail: wydawnictwo@psxextreme.pl

Konto bankowe:
ING Bank Śląski o/Katowice
25105012141000002200655245

Druk: Elanders Polska

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawca ostrzega P.T.Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów czasopisma po cenie innej niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawnictwa i skutkuje odpowiedzialnością sądową"

Piła

DVD NEWS

Trochę informacji na temat "Halo". Zmienił się scenarzysta przygotowujący tę historię - mającego na koncie "28 dni później" A.Garlanda zastąpił D.B.Weiss (mało znany writer, odpowiedzialny jednak za kreatywne przerobienie tekstu słynnej powieści s-f "Gra Endera"). Pewnym zaskoczeniem dla fanów są też rozmowy z Denzelem Washingtonem, który miałby zagrać Master Chiefa. Ciekawe, jakby się kolo sprawdził w wielkim widowisku sience-fiction? Premiera filmu przewidziana jest na rok 2008. [myq]

Ludzkość zdziesiątkowana przez tajemniczą zarazę, zmieniającą homo sapiens w wampiry-mutanty? Nieliczni niezainfekowani kryjący się w zgliszczach postapokaliptycznych miast? Brzmi jak scenariusz filmu klasy B? A jeśli dodam, że ostatniego człowieka w wypalonym słońcem Nowym Jorku zagra Will Smith, zaś stojącego na czele wampirów demonicznego upiora - Johnny Depp? Trochę zmienia to perspektywę? Takie rewelacje podał reżyser od dawna zapowiadanego "I am Legend", Francis Lawrence, twórca niezłego "Constantine". Może wyjść z tego całkiem mocne kino akcji, z hordami pokrak biegających po zarośniętych cierniami ulicach Manhattanu. Oby tylko rozmowy z Deppem zapięto na ostatni guzik. A skoro jesteśmy przy Johnnym. Jednym z reżyserów, z którymi aktor najchętniej współpracuje, jest oczywiście Tim Burton (od "Edwarda Nożycorękiego" po ostatnią "Gnijącą Pannę Młodą"). I tak - panowie znów ruszą na plan! Tym razem opowiedzą historię o fryzjerze, który mordował swoich klientów i... zjadał ich przyprawionych w najróżniejszy sposób! Scenariusz filmu zostanie oparty na teatralnej sztuce "Sweeney Todd" wielokrotnie wystawianej na Broadwayu. Znając złowieszczą stylistykę Burtona i zamiłowanie Deppa do nietuzinkowych, mrocznych postaci - ja już rezerwuję bilet. [myq]

Steven Spielberg wyreżyseruje dla studia Paramount film science-fiction o zjawisku czarnych dziur. Obraz przedstawi historię grupy pionierskiego statku kosmicznego, która ma wlecieć w ów tajemniczy obiekt. Po tej podróży załoga znika, trafiając do oddalonego o miliardy kilometrów świetlnych zakątka kosmosu - panują tam inne warunki fizyczne, nieznane ludziom zjawiska, fauna i flora. Pomysłodawcą fabuły jest ceniony, acz kontrowersyjny fizyk Kip S. Thorne - wg jego teorii czarne dziury mają zakrzywiać rzeczywistość i służyć do podróży we wszystkich wymiarach naraz (w tym w czasie). To może od razu przywieźliby stamtąd młodego Harrisona Forda, bo inaczej, jak widzę, Spielberg nigdy nie zrealizuje od dawna już zapowiadanego "Indiana Jones 4"... [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili

REGION DVD

MYSZAQ: Hola hopla! Wakacje za oknem, co zresztą na rynku filmów widać bardzo wyraźnie. Kina przeżyły oblężenie piratów... Ale nie takich z ukrytymi kamerami, tylko drugich "Piratów z Karaibów", sequela przygód kapitana Jacka "Wiecznie Zawianego" Sparrowa. "Skrzynka umarlaka" pobiła wszelkie rekordy kasowe i choć film nie ma aż tak lotnego humoru jak pierwowzór, to jednak upiorną ekipę Latającego Holendra ogląda się bardzo przyjemnie. Do tego gdzieś tam śmignął "Superman" (nie najgorzej, ale jak na najdroższy film w historii to bez wielkich ochów i zawałów serca), zaraz zaatakuje duet policjantów z Miami oraz dwa razy podany Bruce Willis ("Zabójczy numer" i "16 przecznic" - dwie sensacyjne produkcje z charakterem). Tak więc jak ktoś nie lubi plaży, może się zaszyć w ciemnej sali. Szkoda tylko, że domowe wydania DVD w tym miesiącu obfitowały raczej w crapy - nie dajcie się naciąć na "Różową Panterę" czy "Aeon Flux". Po resztę zapraszam do działu recenzji... □

NAGI INSTYNKT 2 / BASIC INSTINCT 2

To miał być powrót gatunku, kontrowersyjnego tematu i trochę przez kino zapomnianej, przebrzmiewającej już piękności. Co wyszło? "Nagi Instynkt 2" nie wywołał boomu na thriller erotyczny we współczesnym kinie. Niestety, jako thriller jest zbyt przewidywalny i słabo stara się zwodzić widza jakąś podwójną linią fabuły. Jako film erotyczny prawie w ogóle nie daje sobie rady - nie jest ani śmiały, ani wyrafinowany, ani nawet w połowie tak elektryzujący jak oryginał. Scen rozbieranych reżyser umieścił tu jak na lekarstwo (dlaczego zabrakło czegoś na wzór słynnego motywu przesłuchania?). Bardzo dziwne. Podjęta tematyka nie jest też już specjalnie kontrowersyjna, bo od dawna Hollywood pokazuje nam, że piękne babeczki potrafią być niebezpieczne, a seks i zbrodnia leżą na tej samej półce. Jedynym elementem, dla którego warto zobaczyć tę produkcję, jest oczywiście Sharon Stone. Wygląda nieziemsko, spokojnie na ciut więcej niż połowę swojego wieku (a ma... prawie 50 lat!). Owszem - gra trochę dziwnie, przerysowanie, ale to raczej kwestia stylizacji postaci, która ma taka właśnie być - pełna pozorów i jaskrawości. W każdym razie jej Cathrine Tramell (tajemnicza autorka kryminałów, wokół której ponownie zaczynają ginąć ludzie) warta jest zobaczenia. I to chyba tyle, no może jest jeszcze elektryzujący rajd ulicami Londynu mega sportowym Spykerem (fura robiona tylko na zamówienie) oraz trochę starająca się to wszystko ubarwić scena finałowa. Niestety, zmarnowano potencjał tkwiący w tej produkcji. Wielka szkoda. Może gdyby twórca oryginału, Paul Verhoeven, stanął za kamerą... □ [myq]

Najciekawszy moment: rajd Spykerem, odkryte części Sharon Stone
Dodatki: komentarz audio, zwiastun, sceny niewykorzystane, materiał z produkcji

FILM 5
DODATKI 6

NAGI INSTYNKT 2

dystrybucja: Best Film
reżyseria: Michael Caton-Jones
występują: Sharon Stone, David Morrissay, Charlotte Rampling, Hugh Dancey
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: thriller erotyczny
czas trwania: 116 min

SPACER PO LINIE / WALK THE LINE

Nie przepadam za filmami biograficznymi, o muzykach tym bardziej. Bywają niezłe, ale zazwyczaj to jest maks, co może z nich być (cytując Pazurę z "Chłopaków..."). Ostatnio mieliśmy historię Raya Charlesa, przez kina przeszło "Last Days" inspirowane życiem Kurta Cobaina, a za jakiś czas dostaniemy opowieść o Bobie Dylanie. Czy dziwi zatem kogoś fakt, że szarpnięto się na obraz o Johnnym Cashu, biednym chłopaku z amerykańskiej rodziny, który został najsłynniejszym muzykiem country, niemal dotykając popularności Elvisa Presleya? Mimo sprzeciwu ojca, ogólnego braku perspektyw, nieustannej chęci buntowania się przeciwko każdemu i oczywiście walki z niedobrymi, wyzyskującymi nawet małe dzieci producentami? Mnie nie dziwi. Nie dziwi mnie też, że opowieść jest solidna, dobrze sfilmowana, a Joaquin Phoenix spokojnie udźwignął tę postać. Tradycyjnie, jak na takie kino, miejscami robi się trochę przydługawo, miejscami ckliwie, ale cóż... Po prostu chce się to oglądać. Tym bardziej że Joaquin uczył się przez rok śpiewu i gry na gitarze, faktycznie wykonując tu wszystkie piosenki. Za to bawi Reese Whiterspoon, grając niemal 80% swojej roli jednym wyrazem twarzy, marszcząc nosek i czoło (na zasadzie: "hrumm, hrumm, jestem mądra świnka-już-nie-blondynka"). Taki niezamierzony efekt komediowy. Wydanie 2xDVD pięknie doładowane o szerokie sekwencje muzyczne, materiały o kobietach, religijności i wybrykach Casha. Jak mówię - solidne kino, ale bez rewelacji. □ [myq]

Najciekawszy moment: występy Casha na szerokiej scenie
Dodatki [2xDVD]: komentarz, sceny usunięte, sekwencje muzyczne, reportaż z planu, materiały o aspektach życia Johnny'ego Casha

FILM 7
DODATKI 7+

SPACER PO LINIE

dystrybucja: Imperial
reżyseria: James Mangold
występują: Jacquin Phoenix, Reese Whiterspoon, Robert Patrick, Jenifer Goodwin
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: biografia/muzyczny
czas trwania: 136 min

MONACHIUM / MUNICH

Trochę za długi - przeciągnięte przygotowania, rozwleczony koniec. To na pewno. Ale mocny, dający do myślenia. Zdecydowanie. Oto film "Monachium". Zmontowany w staroszkolny sposób - z jednej strony powolnie smakowane ujęcia budują klimat, z drugiej przydałby się nowoczesny "kop", dwusekundowe, cięte kadry. To rozruszałoby miejsca przestoju. Niemniej Spielberg oddał atmosferę tamtych lat, brudną, gęstą aurę walk wywiadów i decyzji dalekich od moralnej jednoznaczności. Jakie zabijanie jest dobre, w imię czego, a w imię czego nie? Avner Kauffmann (świetnie wpasowany w rolę Eric Bana) z biegiem misji coraz mocniej się zastanawia.... W roku 1972 palestyńscy terroryści porwali i zabili izraelskich sportowców podczas olimpiady w Monachium. Fabuła i losy Avnera startują właśnie od tego momentu – zobaczysz, co stało się później, jako Mossad zlecił mu i wspierającej go grupie zabić każdego z zamachowców. Wszystkich odpowiedzialnych. Jednego po drugim. Przemoc za przemoc, bez sądów, prawa i zacisznych sal. Nie jest to kino akcji, bardziej charakterów i mocnej historii - oprócz Bany, trafisz też wyraźnie zaznaczonych Daniela Craiga (przyszły Bond), Geoffreya Rusha (ma w sobie niepokojący cynizm) i Ciarana Hindsa (znany z roli Juliusza Cezara). Trzeba się odpowiednio nastawić, bez pośpiechu wchodzić w klimat terrorystycznych akcji tamtych lat. Dodatki bez rewelacji, ale warto dowiedzieć się czegoś więcej na temat prawdziwej drużyny Mossadu. To poważny, stonowany Spielberg - bez dinozaurów, skaczącego Toma Cruise'a i jednoznacznych odpowiedzi. Czy dla Ciebie? □ [myq]

Najciekawszy moment: rozterki Bany, egzekucje
Dodatki: komentarz Spielberga, materiał dokumentalny

FILM 7+
DODATKI 5

5 NAJLEPSZY FILM
MONACHIUM

dystrybucja: ITI Home Video
reżyseria: Steven Spielberg
występują: Eric Bana, Daniel Craig, Mathieu Kassovitz, Geoffrey Rush
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: dramat / sensacyjny
czas trwania: 160 min.

Czy dostaniemy dwa konkurencyjne Bondy? "Casino Royale" jest już w końcowej fazie produkcji i zaatakuje z blond agentem 007, czyli Danielem Craigiem. Tymczasem eks-Bond, Pierce Brosnan, rozmawiał już z producentem Kevinem McClorym, który zrealizował kiedyś "Nigdy nie mów nigdy". Facet posiada prawa do ekranizacji "Operacji Piorun", gotowy scenariusz i chciałby to wykorzystać, walcząc z twórcami nowego image'u Bonda. Ciekawe. Póki co Brosnan atakuje inną serię, a mianowicie przygody eleganckiego włamywacza Thomasa Crowna - kręci drugi film o jego losach. Czyżby wyrabiał sobie zastępczą markę? [myq]

Powstanie nowa wersja thrillera "Ptaki" Hitchcocka. Za cały projekt ma odpowiadać Brad Fuller oraz Michael Bay (ten ostatni to twórca "Bad Boys" czy "Wyspy"). Przeczytali oni powieść będącą inspiracją dla kultowego filmu Hitchcocka i stwierdzili, że reżyser tyle wątków pozmieniał, tyle odrzucił, że można z tego zrobić zupełnie inny, oddzielny film. Na razie trwa kompletowanie obsady, być może w jednej z ról zobaczymy Morgana Freemana. Oby tylko nie wyszła z tego ostra nawalanka w stylu "strzelamy do wron w zwolnionym, matrixowym tempie". [myq]

DVD NEWS

Piła

EXTREME PARTY 5

Zapraszamy wszystkich Graczy Czytelników magazynu na Ogólnopolski Zlot Fanów Gier Wideo - Extreme Party 5, które odbędzie się 26 sierpnia w Katowicach, w Centrum Wspinaczkowym "Transformator" przy ul. Medyków 2 (dzielnica Ligota).

Impreza nie ma charakteru komercyjnego. Chcemy się spotkać, porozmawiać i pograć. Piąta edycja zlotu łączyć będzie zalety poprzednich dwóch form Extreme Party: zlot będzie się odbywać na terenie jednego, zamkniętego obiektu, a mimo to nie ma określonej godziny zakończenia imprezy. Kogo zmorzy sen, będzie mógł się przespać, należy jednak liczyć się z dosyć spartańskimi warunkami - łóżek brak. Na terenie lokalu rozłożone będą materace wspinaczkowe, na których będzie można się rozłożyć, najlepiej na kocu lub karimacie. Problem? Nie dla Graczy. Na terenie centrum będzie do dyspozycji zamknięte pomieszczenie, w którym na noc będziecie mogli zostawić sprzęt w obawie o kradzież lub zniszczenie.

Program imprezy jest nastawiony na turnieje, giercowanie w gronie przyjaciół oraz rozmowy "biesiadne". Turnieje będą trzy lub cztery, w tym jeden naprawdę spory - chodzi o Pro Evolution Soccer 5 z targetem 256 grających. Planujemy pokazać Wam również relację wideo z targów w Lipsku, które w tym samym czasie odbywać się będą za naszą zachodnią granicą (my będziemy tam 3 dni wcześniej). Czego należy jeszcze się spodziewać? Być może wieczornego konkursu karaoke, zwariowanych Crazy Composów, grilla, kącika RPG (Zax nad tym pracuje) itd. Chcemy również pstryknąć pamiątkowe zdjęcie grupowe, które opublikujemy w kolejnym numerze magazynu (weźcie grzebienie i żel). Na terenie "Transformatora" będzie zorganizowany katering w bardzo przystępnej cenie. Przez kilka godzin być może będzie czynne stoisko naszego firmowego sklepu.

Wstęp na zlot jest płatny i kosztuje 11 zł. Impreza zaczyna się od godziny 11.00, przy czym wszystkie osoby, które przywiozą ze sobą telewizor (bardzo na to liczymy!) mają wejście bezpłatne i na życzenie będą wpuszczane kilkadziesiąt minut wcześniej (po godzinie 10.00) w celu wybrania miejsca i rozłożenia sprzętu. Jeszcze raz serdecznie wszystkich zapraszamy! □

Telefon do "Transformatora": 663 359 666

Dojazd autobusem miejskim linii: 12, 13, 48, 51, 154, 657, 912 (przystanek "Ligota Medyków"). Autobusy odjeżdżają spod Dworca PKP (pod estakadą, stanowisko 10). Patrz również: *http://www.centrumtransformator.pl/mapa.html*
Filmowa wersja dojazdu samochodem na stronie: *http://www.centrumtransformator.pl* (na miejscu parking bezpłatny).

Z przyczyn organizacyjnych każdy zainteresowany przyjazdem niech potwierdzi chęć przybycia (bez żadnej opłaty wstępnej). Termin zgłoszeń będzie aktualny do 24 sierpnia. Ilość miejsca jest nieograniczona.

Rejestracja uczestników EP5:

mailowo: *party@psxextreme.pl* (w treści maila proszę podać miejscowość, z której jesteście oraz sprzęt, jaki zamierzacie przywieźć). lub poprzez forum *http://forum.psxextreme.info/* (temat związany z potwierdzeniem przyjazdu).
Strona internetowa klubu: *http://www.centrumtransformator.pl*

Turnieje (bez dodatkowych opłat):

1. Pro Evolution Soccer 5

maksymalna liczba uczestników: 256
liczba stanowisk: minimum 10

Organizacja: GOPA

Zasady:
Kamera: wide, **forma zawodników:** zielone strzałki, **pogoda:** fine, **pora:** night, **sezon:** summer, **stadion:** random, **sędzia:** random
Gramy bez patchy, drużynami narodowymi i klubowymi. Zaczynamy od rundy pucharowej (jeden mecz, 10 min.). Jeśli czas na to pozwoli, to będą również rewanże. 2 i 3 runda rozgrywane będą na podobnych zasadach. Przy 32 zawodnikach zostaną rozlosowane grupy.

Zapisy od 10 sierpnia (dla osób, które chcą mieć PEWNOŚĆ wzięcia udziału)! 505 318 335 lub mail: gopa1980@o2.pl

GOPA: osoby, które mogą przywieźć sprzęt na turniej PES5, proszone są o kontakt! Liczę na ludzi ze Sceny.

2. Turniej Tekken 5

maksymalna liczna uczestników: 64-128 (w zależności od ilości chętnych)
liczba stanowisk: minimum 6

Organizacja: Mashter

Zasady:
Grupy w I rundzie eliminacyjnej: 2 rundy do 2 wygranych, 100% energii, czas 60 sek.II runda - DE: 3 rundy do 2 wygranych, 100% energii, czas 60 sek.

3. Turniej Soul Calibur 3

maksymalna liczba uczestników: 64
liczba stanowisk: 3

Organizacja: Amer

Zasady:
5 rund, 100% energii, czas 60 sek.
VS STANDARD (bez dodatkowych broni itp.)
System pucharowy od początku do końca turnieju

4. Turniej Gran Turismo 4

Organizacja: Gamera

Zasady: zbliżone do domowych turniejów GT4

Zapisy mailem i pod numerem tel. podanym w "Kąciku Wyścigowym".

- Przewidujemy też inne mini-turnieje wyścigowe (Burnout: Revenge, Forza Motorsport)
- W każdym z turniejów najlepsi Gracze zostaną rozstawieni.
- Wszystkie osoby, które chcą uczestniczyć w turniejach, zobowiązane są posiadać własny pad.

EXTREME PARTY 5

DOŁĄCZ DO NAS 26.08.2006

www.centrumtransformator.pl

[transformator]

[Największa ściana wspinaczkowa na Śląsku]

Adres: Katowice - Ligota
ul.Medyków 2
tel. +48 66 33 59 666

Z tym numerem PSX Extreme 15% zniżki na karnety!